A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

X.évfolyam, 3.szám, 1999. március

398,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

ALPHA CENTAURI

Civilization a jövőben

HALMAZATI BÜNTETÉS:

CLOSE COMBAT III
RETURN TO KRONDOR
QUEST FOR GLORY V
APACHE HAVOC
STARCRAFT: BROOD WAR
WORMS ARMAGEDDON

TUROK 2 SEEDS OF EVIL

Hüllői úti fák

RESIDENT EVIL 2

Amitől Stephen King is frászt kap!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!









MÁRCIUSI AKCIÓS ÁRAINK A HÁTSÓ-BELSŐ BORÍTÓN TALÁLHATÓ AKCIÓS SZELVÉNY BEMUTATÁSÁVAL, VAGY BEKÜLDÉSÉVEL ÉRVÉNYES!

PC CD ROM

100 AIRBORNE ACTION	1999.-
100 FIGHTING ACTION	1999.-
1944 ACROS THE RHINE	3999.-
3 MEGAGAMES	5999.-
7th GUEST /H	4999.-
A BUGS LIFE	**11999.-**
ABUSE	3999.-
ACTUA SOCCER 2	11999.-
ACTUA TENNIS	11999.-
ADDICTION PINBALL	7999.-
ADV.TACT MISS.X WING VS TIE FIGHT.	5999.-
AFTERLIFE	4999.-
AGE OF EMPIRES	9999.-
AGENT ARMSTRONG	2999.-
AH64D LONGBOW /CLASSIC	3999.-
AHX 1	11999.-
ALPHA CENTAURI	**11999.-**
APACHE LONGBOW	3999.-



ARCADE EXPLOSION	1999.-
ARMOR COMMAND	9999.-
ARMORED FIST /CLASSIC	4999.-
ARMY MEN 2	HIVJ
ARMY MEN	11999.-
ASCENDANCY	4999.-
ASSAULT RIGS	9999.-
ATF / CLASSIC	4999.-
BALLS OF STEEL	9999.-
BATTLE CHESS COMPILATION	4999.-
BATTLE ZONE	11999.-
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.-
BETRAYAL IN ANTARA	3999.-
BIG SIX VOL.5 HUNTING PACK	HIVJ
BIOFORGE /CLASSIC	4999.-
BROOD WAR – STARCRAFT DATA	**7999.-**
BUG RIDERS	11999.-
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999.-
C&C RED ALERT MEGABOX	HIVJ
CAESAR III	11999.-
CAESARS PALACE DOUBLE PACK	4999.-
CANNON FODDER 2 /H	4999.-
CART PRECISION RACING	12999.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	HIVJ
CHAOS CONTROL	7999.-
CIVIL WAR GENERALS II	3999.-
CIVILIZATION II CLASSIC COLLECTION	9999.-



CLOSE COMBAT 3	12999.-
COLIN MCRAE RALLY	11999.-
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	12999.-
COMMAND & CONQUER MEGABOX	HIVJ
COMMANDER BLOOD	6999.-
CONQUER THE SKIES	7999.-
CONQUER THE WORLD	7999.-
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-
COUNTER ACTION	11999.-
CREATURE SHOCK /H	4999.-
DARK OMEN	11999.-
DARK REIGN EXPANSION	6999.-
DARK VENGEANCE	11999.-
DARKLIGHT CONFLICT	11999.-
DAWN OF ACES	7999.-
DAWN PATROL /H	4999.-
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999.-
DEATHTRAP DUNGEON	9999.-
DEER HUNTER II	6999.-
DEER HUNTER	4999.-
DELTA FORCE	11999.-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-
DIABLO	9999.-
DIE BY THE SWORD	11999.-
DIG	4999.-
DISCWORLD NOIR	HIVJ
DISNEY COLD SHADOW	4999.-
DISNEY HUNCHBACK GAMEBREAK	4999.-
DRAGON HEART	11999.-
DRIVER	HIVJ
DUCK HUNTER	4999.-
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-
DUNE	4999.-
DUNGEON KEEPER GOLD	4999.-
EASTERN FRONT + DATA	9999.-
ECSTATICA /ARGENTUM /H	4999.-
EF2000 TACTCOM	5999.-
EF2000	4999.-
EGYPT 1156	9999.-
EUROPEAN AIR WAR	11999.-
EXECUTIONER 11	5999.-
EXTREME GAMES	7999.-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-
F16 AGRESSOR	HIVJ
F16 MRF - MIG 29 FULCRUM	11999.-
F22 ADF RED SEA OPERATIONS	4999.-
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999.-
F22 LIGHTNING II	4999.-
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 99	11999.-
FA18 KOREA + FLYING CORPS GOLD	9999.-
FALCON 4.0	11999.-
FALLOUT 2	11999.-
FALLOUT	11999.-
FEEBLE FILES	11999.-
FIELDS OF FIRE	11999.-
FIFA 99	11999.-
FIFA SOCCER MANAGER	4999.-
FIFTH ELEMENT	11999.-
FIGHTER SQUADRON: DEMONS OVER	HIVJ

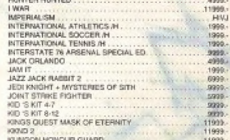


FLIGHT UNLIMITED	4999.-
FLYING CORPS	4999.-
FOOTBALL WORLD MANAGER	11999.-
FORMULA 1 / PSYGNOSIS	12999.-
FRANKENSTEIN	1999.-
FULL THROTTLE / DIG	4999.-
FULL WORMAGE - WORMS COLLECTION	11999.-
FUN PACK 3	2999.-
FUN PACK	2999.-
FUTURE COP LAPD	7999.-
GAME MANIA 1	9999.-
GAME MANIA 3	9999.-





GAME MANIA 4	9999.-
GAME MANIA 5	9999.-
GANGSTERS	11999.-
GLORIANA	12999.-
GRAND PRIX 2 / MICROPROSE	4999.-
GRAND TOURING	11999.-
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	11999.-
HALF LIFE – TEAM FORTRESS	HIVJ
HAND OF FATE / LEGEND OF KYRANDIA 2	4999.-
HARDWAR	11999.-
HARVEST OF SOULS	11999.-
HEAVYGEAR 2	HIVJ
HELLFIRE - DIABLO DATA	5999.-
HERETIC II	11999.-
HEROES OF MIGHT&MAGIC III	HIVJ
HUNTER HUNTED	4999.-
I WAR	11999.-
IMPERIALISM	HIVJ
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-
INTERSTATE 76 ARSENAL SPECIAL ED	9999.-
JACK ORLANDO	4999.-
JAM IT	1999.-
JAZZ JACK RABBIT 2	6999.-
JEDI KNIGHT + MYSTERIES OF SITH	9999.-
JOINT STRIKE FIGHTER	5999.-
KID 'S KIT 4-7	9999.-
KID 'S KIT 8-12	9999.-
KINGS QUEST MASK OF ETERNITY	11999.-
KKND 2	11999.-
KLINGON HONOUR GUARD	11999.-
KNIGHTS & MERCHANTS	6999.-
LAST BRONX	11999.-
LEGO CHESS	11999.-
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION	6999.-
LEMMINGS 3D /ARGENTUM	4999.-
LINKS GOLF 386	3999.-
LOMAX	9999.-
LOST EDEN	4999.-
LUCAS ARTS ARCHIVES II	12999.-
LUCKY LUKE	9999.-
LULA DOUBLE PACK	9999.-
M1 TANK PLATTON 2	9999.-
MADDEN NFL 99	11999.-
MAGIC & MAYHEM	11999.-
MAGIC THE GATHERING DOUBLE PACK	12999.-
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-
MEGA3PACK	11999.-
MIGHT & MAGIC VI	9999.-
MISSING IN ACTION	11999.-
MONTEZUMA RETURN	9999.-
MORTAL COIL	9999.-
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	HIVJ





MOTO RACER 2	11999.-
MYSTERIES OF SYTH	6999.-
NAM	11999.-
NASCAR RACING 2	4999.-
NASCAR RACING 99	11999.-
NATO FIGHTERS	5999.-
NAVY STRIKE /H	4999.-
NBA LIVE 99	11999.-
NHL 97	4999.-
NHL 99	11999.-
NIGHTMARE CREATURES	9999.-
NO RESPECT	9999.-
NORTH VS SOUTH	**11999.-**
ODDWORLD ABE'S EXODUS	11999.-
OFF LIGHT & DARKNESS	11999.-
OUTLAWS	4999.-
OUTPOST 2	3999.-
OVERLORD	4999.-
PANDEMONIUM 2	5999.-
PANDEMONIUM	4999.-
PERFECT ASSASIN	9999.-
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.-
PITFALL	4999.-
POD GOLD	4999.-
POLICE QUEST COLLECTION	6999.-
POLICE QUEST SWAT 2	11999.-
POOL SHARK	11999.-
POSTAL	4999.-
POWER CHESS 2.0	9999.-
POWER DRIVE	6999.-
POWERBOAT	9999.-
POWERSLIDE	11999.-
PREMIER MANAGER 98	7999.-
PRO PILOT 99	11999.-
PRO PINBALL BIG RACE USA	7999.-
PRO PINBALL TIME SHOCK	2999.-
PROST GRAND PRIX	11999.-
PYROTECHICA	3999.-
QAD	9999.-
QUAKE 2 DATA /GROUND ZERO	7999.-
QUEEN THE EYE	11999.-

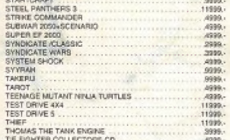
QUEST FOR GLORY 5	11999.-
RAILROAD TYCOON II	11999.-





RAILROAD TYCOON /DELUXE /H	4999.-
RAILROAD TYCOON	3999.-
RAINBOW SIX MISSION PAK	**4999.-**
RAINBOW SIX	11999.-
REBEL ASSAULT -REBEL ASSAULT II	4999.-
REBEL ASSAULT-X WING	5999.-
RED ALERT COMPILATION	14999.-
RED BARON II	11999.-
RED JACK	11999.-
REDLINE RACER	5999.-
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN	9999.-
RETRIBUTION	1999.-
RETURN TO KRONDOR	11999.-
RIDDLE OF MASTER LU	3999.-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	3999.-
ROLLERCOASTER TYCOON	HIVJ
S.C.A.R.S	11999.-
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999.-
SCARAB	12999.-
SCORCHED PLANET	1999.-
SCREAMER 2	4999.-
SENSIBLE GOLF	9999.-
SETTLERS 3	11999.-
SHADOW WARRIOR	9999.-
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-





SHOGO MOBILE ARMOR DIVISION	11999.-
SILVER GAMES	4999.-
SILVER	HIVJ
SIM CITY 3000	**11999.-**
SIM CITY	4999.-
SIN	11999.-
SKULL CAPS	9999.-
SOUTH PARK	HIVJ
SPACE HULK	4999.-
SPEC OPS	11999.-
SPECTRE VR	6999.-
SPEED BUSTER	11999.-
SPEED HASTE	4999.-
SPIROU	9999.-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-
STAR TREK GENERATIONS	12999.-
STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	4999.-
STAR WARS SUPREMACY	9999.-
STARLORD	3999.-
STARTCRAFT DATA-INSURRECTION	7999.-
STARTCRAFT	9999.-
STEEL PANTHERS 3	11999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-
SUBWAR 2050+SCENARIO	4999.-
SUPER EF 2000	4999.-
SYNDICATE /CLASSIC	2999.-
SYNDICATE WARS	3999.-
SYSTEM SHOCK	4999.-
SYYRAH	9999.-
TAKERU	9999.-
TAROT	4999.-
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	4999.-
TEST DRIVE 4X4	11999.-
TEST DRIVE 5	11999.-
THIEF	11999.-
THOMAS THE TANK ENGINE	3999.-
TIE FIGHTER COLLECTORS CD	4999.-
TIGERSHARK	11999.-
TILT	4999.-
TIME GATE – KNIGHTS CHASE	5999.-
TIME WARRIORS	4999.-
TINTIN IN TIBET	9999.-
TITANIC ADVENTURE OUT OF TIME	7999.-
TOCA 2	HIVJ
TOMB RAIDER 3	11999.-
TOONSTRUCK	4999.-
TOP GUN	11999.-
TOTAL ANIHILATION	4999.-





TRIPLE CONFLICT	9999.-
TUNNEL B1	9999.-
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	HIVJ
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-
ULTIMATE STRATEGY ARCHIVES	9999.-
UNDER A KILLING MOON	4999.-
UNREAL	8999.-
UPRISING 2 – LEAD & DESTROY	HIVJ
URBAN ASSAULT	12999.-
URBAN RUNNER	4999.-
VERSAILES 1685	3999.-
VESZHELYZET	3999.-
VIPER RACING	**11999.-**
WAR COMMAND EXPLOSION	1999.-

WARCRAFT II DELLUXE	9999.-
WARCRAFT	3999.-
WARGASM	11999.-
WARGODS	2999.-
WARHAMMER 40000 CHAOS GATE	11999.-
WARHAMMER DOUBLE PACK	11999.-
WARWIND II	11999.-
WARZONE 2100	HIVJ
WCW NITRO	**9999.-**
WE ALL NEEDS EXTRA SPEED	5999.-
WESTERN FRONT	11999.-
WETRIX	9999.-





WHERE IS WALLY AT THE CIRCUS	3999.-
WING COMMANDER IV	4999.-
WING COMMANDER	2999.-
WIZKID /H	1999.-
WORLD WAR II FIGHTERS JANE'S	11999.-
WORMS ARMAGEDDON	11999.-
WORMS	3999.-
X COM INTERCEPTOR	9999.-
X FILES THE GAME	7999.-
X MEN APOCALYPSE FOR QUAKE	5999.-
X WING COLLECTOR CD	4999.-
X WING VS TIE FIGHTER	4999.-
XENOCRACY	11999.-
YODA STORIES	6999.-
ZORK GRAND INQUISITOR	11999.-

1+5 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR	1999.-
BLUES BROTHERS	1999.-
BOMBUZAL	1999.-
F15 II	1999.-
F19 STEALTH FIGHTER	1999.-
GRAND PRIX MASTER	1999.-
INTERNATIONL ATHLETICS	1999.-
ISHAR	1999.-
M1 TANK PLATOON	1999.-
MILE MIGLIA	1999.-
TV SPORTS BASKETBALL	1999.-
WARBREEDS	1999.-

C64 LEMEZEK

A KASTÉLY	499.-
ACTION FIGHTER	499.-
ALIEN 3	499.-
BAAL	499.-
BBURAGO RALLY	499.-
BOOM	499.-
CAPTAIN FIZZ	499.-
CHUCK ROCK	499.-
COMMANDO II	499.-
CRAZY CARS III	499.-
CREATURES	499.-
CREATURES 2	499.-
DALEK ATTACK	499.-
DARKMAN	499.-
DIE HARD	499.-
DOUBLE DRAGON 3	499.-
DYNASTY WARS	499.-
EMPIRE STRIKES BACK	499.-
ENIGMA FORCE	499.-
F16 COMBAT PILOT	499.-
FACE OFF HOCKEY	499.-
FERRARI F1 CHALL	499.-
FINAL FIGHT	499.-
FOOTBAL MANAGER 3	499.-
FORT APOCALYPSE	499.-
FOX FIGHTS BACK	499.-
GAZZA 2	499.-
GRAND PRIX CIRCUIT	499.-
HAMMERFIST	499.-
HUDSON HAWK	499.-
ITALY 90 SOCCER	499.-
JAWS	499.-
JUDGE DREDD	499.-
LAST NINJA 3	499.-
LETHAL WEAPON	499.-
LICENCE TO KILL	499.-
LONG LIFE	499.-
LOTUS ESPRIT	499.-
MC DONALD LAND	499.-
MICKEY MOUSE	499.-
NARCO POLICE	499.-
NEW ZEALAND STORY	499.-
NO LIMIT	499.-
NORTH & SOUTH	499.-
OPERATION NEPTUN	499.-

PINK PANTHER	499.-
POLE POSITION FII	499.-
PREDATOR	499.-
RAINBOW ISLAND	499.-
RAMBO 3	499.-
RETURN OF THE JEDI	499.-
ROADRUNNER	499.-
ROBOCOP	499.-
ROBOCOP 2	499.-
RODLAND	499.-
RUNNING MAN	499.-
SHADOW DANCER	499.-
SHADOW WARRIOR	499.-
SHINOBI	499.-
SKULL & CROSSBONES	499.-
STAR WARS	499.-
STREET FIGHTER 2	499.-
STREET ROD	499.-
SUPER MARIO	499.-
SWORD OF HONOUR	499.-
TEENAGE M.NINJA TURT	499.-
TERMINATOR 2	499.-
TEST DRIVE 2	499.-
TETRIS ÉS KIKUGI	499.-
TIME MACHINE	499.-
TOM & JERRY 2	499.-
TOTAL RECALL	499.-
TURBO OUTRUN	499.-
TURRICAN II	499.-
USAGI YOJIMBO	499.-
VENDETTA	499.-
WATERPOLO	499.-
WEST BANK	499.-
WHO DARES WINS	499.-
ZORRO	499.-

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

POPEYE COLLECTION	499.-
-POEPEYE 1,2,3	
POSTMAN PAT COLL.	499.-
-POSTMAN PAT 1,2,3	

C64 CARTRIDGE-OK

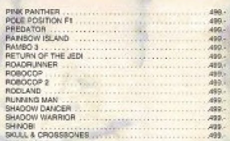
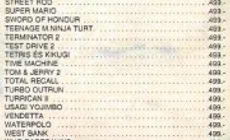
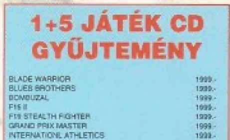
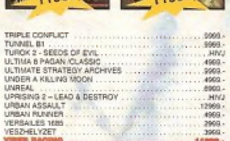
BATTLE COMMAND	499.-
ROBOCOP 3	499.-
TOKI	499.-

SZÁMÍTÓGÉP TARTOZÉKOK

PC JOY - F15 HAWK	9699.-
PC JOY - F15 TALON	19999.-
PC JOY - G FORCE PLUS	14999.-
PC JOY - GRAVIS BLACKHAWK	9999.-
PC JOY - GRAVIS FIREBIRD	14999.-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD PRO	9999.-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD	4999.-
PC JOY - GRAVIS XTERMINATOR	16999.-
PC JOY – TM FORMULA 1 SPRINT	19999.-
PC JOY – TM FORMULA 1	39999.-
PC JOY – TM FRAGMASTER	16999.-
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999.-
PC JOY – TM PREMIER PAD	4999.-
PC JOY- DESTINY FORCEFEEDBACK	44999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999.-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-

C64 KAZETTÁS JÁTÉKAINKRÓL KÉRÉSRE LISTÁT KÜLDÜNK

GRAVIS JOYSTICKOK 3 ÉV GARANCIÁVAL!

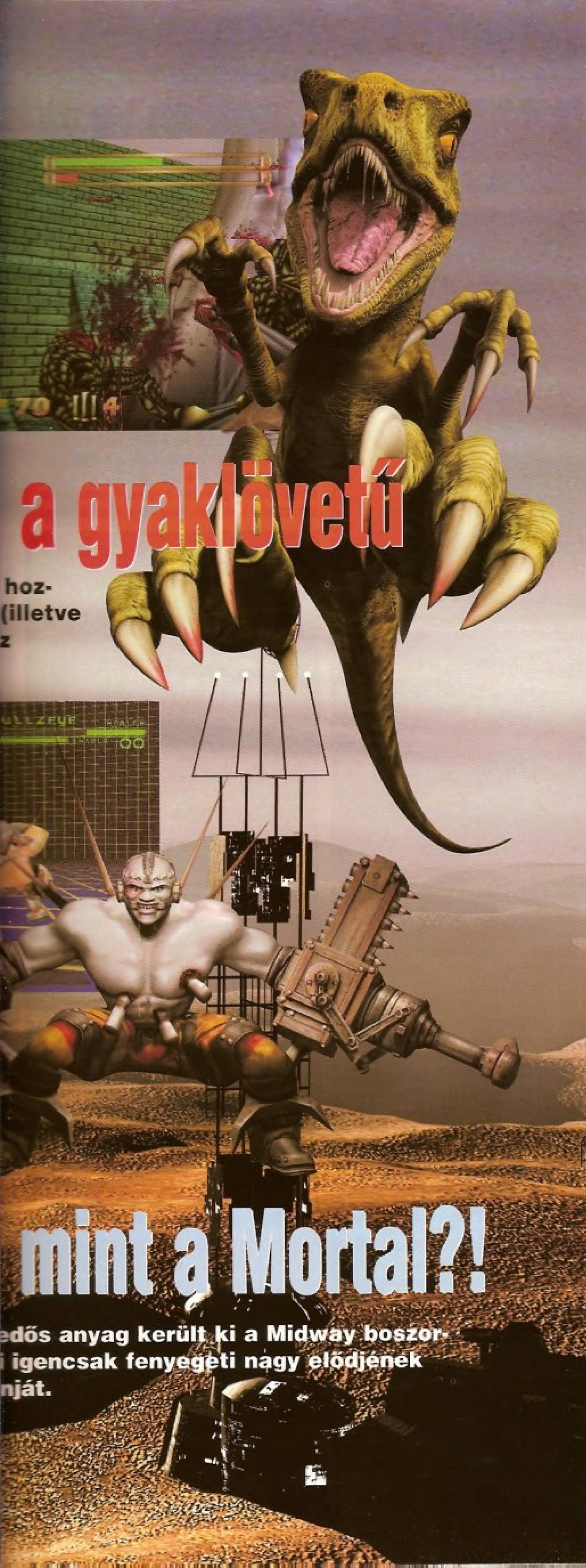




tartalom

X. ÉVFOLYAM, 3. SZÁM, 1999. MÁRCIUS





Laptulajdonos:
Balogh Zsolt
Főszerkesztő:
Kiss László
Lapterv:
Molnár Dénes Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés:
Kismarosi Renáta
Levilágítás:
Recent Kft
Nyomás:
Grafit Pencil Nyomda Budapest
Kiadja:
COMGAME Kft
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Cím:
1389 Budapest, Pf. 132.
576kb@irisz.hu
Terjeszti:
Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető:
576 KByte (Comgame '576' Kft) 1389
Budapest, Pf:132.

ISSN 0865-8226

Az álmosságtól enyhén bedagadt szemmel jelentem, hogy megjelent a gaz Sid Meier Alpha Centaurija, és már hetek óta nem hagy aludni az a dög! (Mellesleg édes e teher – talán akár egy kicsit sűríthetné is a megjelenéseit.) Csendes rettegéssel jelentem továbbá, hogy megjelent a Resident Evil 2 is, és azóta folyton a hátam mögé pislogok és összerezzenek minden egyes ajtónyikordulásra. Azonkívül még annyi jelentenivalóm van, hogy akár a teljes tartalomjegyzéket is felsorolhattam volna, majd minden egyes játékot kiemelve, hiszen mostani számunkban aztán mindenki megtalálhatja az ízlésének megfelelő stuffot. Hogy ez a remek termés a közelgő húsvétnak tudható be, vagy mondjuk a fákkal együtt a játékkiadók is kivirágzanak így tavasz tájékán, én nem tudom – de hogy őszinte legyek nem is érdekel, mert amíg ilyen korrekt termést lehet betakarítani, nem zavar, hogy hogyan szántanak. Még mielőtt valaki megvádolna, hogy FKGP-propagandaújságot csináltam az 576-ból, gyorsan befejezem bevezető mondókámat – mullassatok jól! Egyéb jelentenivalóm pillanatnyilag nincs, de ha menet közben eszembe jutna valami, arról a Csevegőben beszámolok. Hacsak jeles háztájim nem esik áldozatul az estére esedékes Alpha Centauri-partinak...

CoVboy

APRÓSÁG

■ Khm. Nem tudom, érdekel-e valakit, de az Electronic Artsnál azt mondják, hogy március 31-én jelenik meg a C&C: Tiberian Sun. Ráadásul IDÉN.

■ Újabb X-COM a horizonton! A lövöldözős Alliance még távol van a befejezéstől, de már készítik az X-COM: Genesist is, amelyben visszatérnek az első részek megszokott stílusához.

■ Azt mondja a pletyka, hogy az Electronic Arts Forma-I licencet óhajt vásárolni, így tehát nem kizárt, hogy a patinás EA Sports címke alatt idővel bájos versenyautók is feltűnedeznek. Emellett a szaksajtó és az Internet teli van a hivatalos licencet birtokló Eidos készülő programjával, amelyről – azonkívül, hogy az idei szezon minden aprósága megtalálható benne – annyit lehet tudni, hogy még nincs címe sem...

■ Nyilván gyógyszerész szimulátornak (SIM Patikusnak) találja minden Sim-fan, hogy a Sim City 3000 után tovább dolgozgat a Maxis, egyszerre két játékon is. Az szinte biztos, mindkettő nevében szerepel majd a Sim szó. Az egyes számú munka a Sim Mars (amiről annyit lehet tudni, hogy az Alpha Centaurival szomszédos naprendszer egyik bolygóján fog játszódni), a második pedig egyelőre még anonim, de egyfajta "családszimulátor" lesz, ami az emberek mindennapi életét fogja szimulálni.

■ A 3DO nem nagyon keseredett el, hogy Army Men című játékuk nem aratott osztatlan sikert (osztottat sem). Készül a folytatás, néhány Micro Machinesből adaptált ötlettel: a műanyag katonák a fürdőszobában, a konyhában és hasonló helyeken fognak ádáz viadalokat vívni.

LOOSE CANNON



Éppen a múlt számunkban sopánkodtunk, hogy manapság milyen ritka az olyan egyéni, semmivel össze nem téveszthető koncepció, mint az Interstate'76 – és tessék: máris itt van a Digital Anvil tollából valami hasonló. (Illetve: távolról "hasonló") A Loose Cannon története 2016-ban játszódik. Az USA gazdasága és vele együtt politikai hatalma összeomlott, az ország pedig különböző bűnszövetkezetek irányítása alá került. A játékban egy Ashe nevű úriembert alakítunk, aki a fejvadászok nehéz szakmájával keresi mindennapi betevő falatját. Volt már néhány sikeres akciója, de most újabb 20 áll előtte (nem is beszélve a küldetéseken belüli apró al-missziókról (felderítés, túszok kiszabadítása, satöbbi). A játékban 12 csodaszépen kidolgozott vidéki és 9





még csinosabb városi helyszínen fogunk ténykedni. Ezek természetesen dugig van különféle rosszfiúkkal, de természetesen szimpla járókelőkkel és rendőrökkel is, akiknek viselkedése szerény ténykedésünktől függ. Hogy ez mennyire lesz szerény, azt mindenki elképzelheti... Az akció szükség szerint gyaloggalopp módszerrel zajlik (Tomb Raider-szerű külső nézetben), de rendszerint valami kellemes kis jármű fedélzetén száguldozunk. Járműből 15 fajta áll majd rendelkezésre, amelyeket a kissé veszélyes környezet miatt különböző ártalmas kegytárgyakkal (Uzi, rakétavető, lángszóró) és páncélokkal díszíthetünk fel a sikeres küldetésekért kapott pénzből. A Loose Cannon a számos játékkategória sajátosságaiból összemixelt stílus és főleg a grafikai kivitelezés miatt '99 egyik legizgalmasabb játékának ígérkezik, bár nem kizárt, hogy csak az év végén kaparinthatjuk kézbe.

ONI

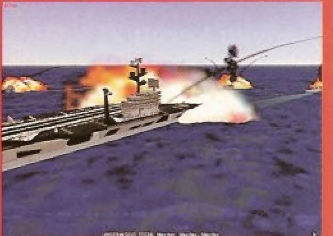
Ilyen címmel csak valami japán őrületről lehet szó – gondolhatja az egyszeri játékos, és mint mindig most is igaza van. A Myth II (ld. a következő számunkban) befejezése után a Bungie-nál valami teljesen másban törik a fejüket: az Oni a jó öreg anime (vagy inkább "onime"?) stíluson alapuló totális akciójáték, amelyben egy Konoko nevű hölgy lesz a főszereplő. Saját elmondásuk szerint szerzőket az anime világán kívül elsősorban Luc Besson Nyikita című kultuszfilmje inspirálta. Tudjátok, az, amelyikben a bánatos lányka mindenkinek szétrúgja a fejét, szétlövi a fejét – de egyébként mélyen érző lélek és arany szíve van. Szóval ebben a játékban is valami ilyesmiről lesz szó, azzal a kitétellel, hogy megpróbálták elegyíteni a Quake-klónok stílusát a Mortaléval: az akció egyik fele abból áll, hogy különféle súlyos ágyúkkal durrogtatunk, aztán ha elfogyott a lőszer, akkor jöhet a karatéjozás, hádzsime és így tovább. Mókás momentum, hogy csúnya páncélokba öltözött ellenfeleink kezéből kirugdosva a fegyvert, azonnal használatba is vehetjük. Nyilván nem a szellemtörténet óriásainak szánják ezt a játékot, de az előzetes képek igen jól festenek. Ha mindez mozgásban is így fog festeni, akkor igen kellemes kikapcsolódás lesz a hosszú téli éjszakákon – mert csak év végére lesz kész.





FLEET COMMAND

Hamarosan valami olyasmi egzotikummal fog meglepni bennünket a Jane's Combat Simulations, amire – ha emlékezetem nem csal – talán a C64-es Strike Fleet óta nem volt példa. A Fleet Commandban egy komplett haditengerészeti csapásmérő erő parancsnoki posztját vehetjük át, amelyben együtt hajóznak a legmodernebb tengeralattjárók, rombolók, Aegis rakétacirkálók, és természetesen a 90 repülőgépet szállító repülőgép-hordozók, amelyek – a promóciós anyagot idézve – "egy kisebb városnyi legénységet visznek a hátukon, és akkora tűzerőt összpontosítanak, ami elég egy ország elsöpréséhez". A játékban 16 ország (USA, Oroszország, Nagy-Britannia és Franciaország – hogy csak a legnagyobbakat említsük) flottájának egységeiből alakíthatunk ki csapásmérő egységeket, és a tenger valóban forrni fog, hiszen száznál is több tengeralattjáró, felszíni egység és repülőgép ontja majd egymásra a rakétákat és tüzérségi lövedékeket. A négy előre definiált campaign mellett találunk egy praktikus küldetésszerkesztőt is, de a Jane's site-járól folyamatosan új hadjáratokat és hajókat is lehet majd letölteni. Az elmondottakból adódóan a Fleet Command talán a Jane's eddigi legbonyolultabb és legizgalmasabb stratégiai játékának ígérkezik, mindamellett támogatni fogja a Voodoo2 alapú 3D-gyorsítókat is. Elméletileg már februárban meg kellett volna jelennie, a legutolsó részeredmény szerint tavaszra várható.



MIDTOWN MADNESS

A Microsoft az utóbbi időben meglepte már néhány egész jó kis "őrültség-gel" a versenyezni vágyó PC-tulajdonosokat – és ezúttal ez a megállapítás nem átvitt értelemben értendő: a Motocross és a Monster Truck után ugyanis már itt dübörög a kanyarban egy vadonatúj Madness, az Angel Studios által fejlesztett Midtown. A száguldás helyszíne Chicago lesz, amelynek több mint 100 kilométernyi jellegzetes utcáját voltak szívesek lemodellezni azoknak a játékosoknak, akik majd a tíz választható járgány valamelyikének volánja mögé pattannak. Ezek között megtalálható a sebesség megszállottainak egy Ford Mustang, a masszívabb konstrukciók kedvelőinek egy "százlábú" kamion, a szolgáló és védő lelkületűeknek pedig a rendőrautó. Az úgynevezett "verseny" stílusa egészen sajátságos lesz, kezdve attól az egyre inkább divatba jövő vonástól, hogy nincs megszabott pálya, csak checkpointok. Arra megyünk tehát, amerre akarunk: ha tudunk egy rövidebb utat az erdőn (avagy a játszótéren) keresztül, akkor usgyé! – mindenkinek lelke raj-



ta... A városban ugyanis laknak néhányan, akiket sajnálatos módon nem tájékoztattak róla, hogy új jogsival rendelkező sofőr érkezett a városba, és ezek a járókelők igen óvatlan módon ide-oda mászkálnak. Ha mondjuk úgy döntünk, hogy új gyorsulási rekordunk felállítására a legalkalmasabb terep a járda, akkor a Midtown Madness a Carmageddon legbájosabb napjait fogja idézni – az már egy megint más kérdés, hogy viszont a rendőrök nem igazán nézik jó szemmel a KRESZ eme sajátos módon történő értelmezését. Ha már hasonlítgatunk, akkor akár a Destruction Derby is eszünkbe juthat, mert a játékban megtalálható minden olyan cucc, ami a városi utcák szokásos felszerelése: villanyrendőr, lámpaoszlop, parkolóóra, szétnyitható hajóhíd, satöbbi. Így tehát igen kedélyes ámokfutásnak nézünk elébe, bár júniusig várnunk kell a játékra.



THEOCRACY



Mostanság elég rendesen teli van a padlás különféle istenjátékokkal, de a vérmes stratégák jóleső sóhajjal nyugtázhatják, hogy hamarosan új padlást kell nyitni, mert – lévén meglehetősen divatos játékkategória – hamarosan újabb vendégek is érkeznek. Ezek között talán az első lesz az Interactive Magic kebelén megjelenő Theocracy, ami igencsak egzotikus világba visz bennünket: ténykedésünk helyszíne Közép-Amerika lesz, azon belül is az egykori mesésen gazdag azték birodalom, amely az egész kontinensen hírhedt volt civilizációjáról, szervezettségéről és főleg állandó emberáldozatot követelő isteneiről. (Egyébként is, mit lehet várni egy Quetzalcoatl nevű istentől – inkább az obszidián áldozati kés, mint egyszer is kimondani a nevét.) A játék kezdetén persze a birodalom még nem különösebben gazdag – természetesen a t. játékosra vár a felvirágoztatás becses feladata. Ennek alapjai a már jól ismert Settlers-módi szerint zajlanak: a bányákban különféle nyersanyagokat termelünk, amelyek egyrészt mint építőanyag, másrészt mint fizetőeszköz szolgálnak a későbbiekben, midőn megkezdjük populációnk gazdasági és társadalmi kiépítését. Rabszolgáink a maguk szerény keretei között dolgozgatnak ránk, de az iskolákban különféle szakembereket is képezhetünk belőlük, akik aztán a szakmájuknak megfelelő épületekben ténykedhetnek tovább: a favágó a fűrésztelepen, a paraszt a farmon, és így tovább. Természetesen katonáink is lesznek, hiszen a terjeszkedéshez vezető út nem elsősorban diplomáciai (bár azzal is lehet majd operálni), sokkal inkább annál egy fokkal erőszakosabb. Akad néhány helyi jellegzetesség is: a jaguárfarmon például harci jaguárokat képezhetünk, míg a távoli provinciákkal kereskedő karavánok lámaháton szállítják a cuccaikat. Ez eddig meglehetősen sablonosan hangzik, de lesz néhány sajátos újdonság is. Egyrészt emberkéink az RPG-játékokból ismert különböző tulajdonságokkal rendelkeznek (tapasztalat, HP, morál, satöbbi), ami meghatározza ténykedésük minőségét. Másrészt akadnak bőven kalandelemek is a játékban: a 42 tartományon belül különféle küldetéseket kell majd végrehajtanunk, amelynek sikeres teljesítéséért valamilyen bónuszt (egy új hőst, esetleg kincset) zsebelhetünk be. Ezenkívül nagy szerepe lesz a mágiának is: papjaink különféle varázslatokkal variálhatnak, ősi templomok titkait deríthetjük fel, sárkányok fogyasztanak népünkből némi reggelit, hogy csak a legérdekesebbeket említsük – és ha véletlenül átvészeljük az első zűrös évszázadunkat, mindezek tetejébe megjelennek a horizonton a spanyol hódítók... A játék legkellemesebb vonatkozása azonban – amellett persze, hogy rövidesen megjelenik – mindenképpen az, hogy fejlesztője kis hazánk jeles képviselője, a magyar Philos Laboratories.



LANDER



Amikor egy komponistának feltűnik, hogy tulajdonképpen már minden hangjegy foglalt, akkor rendszerint kénytelen már egyszer elsütött témákhoz nyúlni. Nincs ez másképp a játékfejlesztőknél sem, akik roppant szívesen öltöztetnek csillogó-villogó űrruhába 15-20 éves ötleteket – ami néha igen jól is sül el (lásd pl. Battlezone). Valami ilyesmi történik mostanában a Psygnosisnál is, akik az ódon Lunar Landert húzták elő a tarsolyuk mélyéről. Talán kicsit túlzás lenne a rengeteg harc miatt lövöldözős játéknak minősíteni, maradjunk inkább az "ügyességi" meghatározásnál, a játékban ugyanis egy űrhajót fogunk irányítani, amelynek a küldetésekben többek között az a roppant bonyolult feladata, hogy leszálljon a bolygón. A bolygóknak igen rossz szokása a "tömegvonzás" néven közismert fizikai jelenség, így tehát a pilótának vadul dolgoznia kell a hajtóművekkel, hogy oda ne verje a felszínhez a masinát, és a küldetésért járó pénzből vicces kis upgrade-ekkel díszíthesse fel járművét. Persze az se baj, ha odaveri, ugyanis az előzetes képek alapján az Incoming és a Forsaken látványeffektjeit igencsak megszégyenítő Voodooo-mágia tárul majd elénk a képernyőn. A Lander megjelenése kábé április magasságában várható.

APRÓSÁG

■ A múlt számunkban tesztelt Baldur's Gate nyilván sokak szívét meghódította, és most a hódító hadjárat tovább folytatódik: április végén egy küldetéslemez jelenik meg hozzá, Tales of the Sword Coast címen.

■ Az Intel mágusainak állítása szerint tavasszal már kapható lesz az üzletekben a processzorok legújabb generációja, a Pentium III. Az eddig Katmai kódnéven futó fejlesztés egyelőre 450 és 500 Mhz órajellel rendelkező változatban lesz hozzáférhető, és elsődlegesen az audio, video és 3D grafika támogatásban jelent majd jelentős előrelépést – meg nyilván a jövendő játékok minimum és ajánlott konfigurációjának meghatározásában.

■ Tovább bővíti amúgy sem csekély játékbirodalmát a Microsoft. Legújabb szerzeményük egy igen szép halacska, nevezetesen a FASA Interactive, akiknek a MechWarrior és a MechCommander játékokat köszönhetjük. A MechWarrior harmadik része még Microprose/Hasbro duett égisze alatt kerül piacra, de a negyedik rész és a MechCommander várható folytatása már Microsoft logoval jelenik meg.

■ Úgy tűnik, a harmadik rész után kicsit pihenteti a Caesar-sorozatot az Impressions gárdája, de az ókori városszimulátorok komálói azért nem maradnak betevő falat nélkül, hiszen most is valami igen hasonlót gyártanak a fiúk: a Pharaoh egyiptomi környezetben játszódik majd.

■ Ugyan a Blood II a konkurenciához képest nem volt akkora durranás, mint az első rész, a Monolith azért áprilisi tréfaként kidob hozzá egy szerény, 40 küldetésből álló kiegészítőt.

RollerCoaster TYCOON

Ha az ember azt a szót látja egy játék nevében, hogy Tycoon, akkor rendszerint rögtön valami kellemes kis gazdasági szimulátor dereng fel lelki szemei előtt (meg a hosszú átvirrasztott éjszakák). A Railroad Tycoonokban vonatok zakatoltak, míg a Pizza Tycoonban az olasz házikoszt készítésének alapjaiba kóstolhattunk bele (illetve a vendégeknek kellett belekóstolnia, de ez most nem tartozik szorosan a tárgyhoz). A család harmadik darabja már a témánkhoz kapcsolódik, hiszen a nagysikerű Transport Tycoon producere ugyanaz a Chris Sawyer, aki jelen előzetesünk témájául szolgáló játéké is. A Rollercoaster Tycoon valami érdekes keveréke a Transport Tycoonnak és a Bullfrog Theme Parkjának. Mellesleg meg témáját tekintve kiválóan nagy ökörség – nevezetesen egy vidámpark szimulátor.

A vidámpark tulajdonos élete roppant nehéz. Szinte az egész napját kitölti az a sajátos törekvés, hogy a parkba látogatók zsebéből kiimádkozza a pénzt. A legnagyobb problémája, hogy a közvetlen zsebmetszést a törvény bünteti, és így kénytelen különféle szórakoztató létesítményeken keresztül megvalósítani a tervét. A vidám parkabn tehátolyan szórakoztató komplexumokat kell összeállítani, hogy minden látogató megtalálja a kedvének megfelelő szórakozást, azaz minél több látogató hozza ide a pénzét. Ráadásul költekezésének bizonyos anyagi keretek is határt szabnak, így még a gazdasági összhangot is meg kell teremtenie a beruházás és a profit között – nem is beszélve a beépíthető terület véges voltáról.

Miből áll egy vidám park? Gondolom, mindenki járt már hasonló intézményben, szóval nem kell különösebben bemutatnom. Az igazán nagy közönséget nem az olyan olcsó bazári mulatságok vonzzák, mint amilyen mondjuk a céllövölde vagy a műanyag halak horgászata pattogatott kukorica fődíjjal – a magára valamit is adó vidám park mogul olyan látványosságokkal várja a vendégeket, mint például az óriáskerék, a hatalmas lengőhinta, vízicsúszda – és persze minden szórakozások legkirályabbika – a hullámvasút. Hullámvasútjainkat teljesen egyéni design alapján tervezhetjük, úgy szín, mint vonalvezetés, kanyarok és orsók tekintetében (lustábbak természetesen használhatják az előre definiáltakat is). Mivel nem az az alapvető cél, hogy az utasok kipotyogjanak a kocsikból (vagy legalábbis addig ne, amíg az összes pénzüket nálunk nem hagyták), a pálya ívéből a program folyamatosan számolja a vonat valószínű sebességét és a kocsira ható erőket, így némi kontroll alatt vannak a maguktól kissé elrugaszkodott hullámvasút designerek is. Az útvonal tervezésénél természetesen nemcsak külső pályákat alkothatunk, hanem akár Elvarázsolt Kastély-stílusú alagutakat is, arról meg nem is beszélve, hogy a különböző korosztályok különféle stílusú – és főleg sebességű – hullámvasutakat kedvelnek. Így tehát nyilván többet is kell majd építenünk, hogy mindenkinek kedvére tegyünk.

A Transport Tycoonhoz képest tulajdonképpen grafikailag nem jelent különösebben nagy előrelépést a Rollercoaster Tycoon: Mr. Sawyer maradt a jó öreg izometrikus megjelenítésnél, bár a felbontás most már nemcsak a 640*480-ra korlátozódik, és a színek is hi-colorban csillognak. Quake-rajongók ugyan nem biztos, hogy kimondottan rajongani fognak érte, de akinek tetszett a Theme Park vagy a Transport Tycoon, az biztos, hogy hamarosan a szívébe zárja ezt az épületes marhaságot is.


A helykihasználás klasszikus példája – bár itt balra még elférne egy lengőhinta


Párhuzamos viszonyok. Mókás lenne valahol összekötni őket


A függőleges hullámvasút a legjobb. Pláne, hogy víz van alatta, és nem föld

Rollercoaster Tycoon
FEJLESZTŐ: Chris Sawyer
KIADÓ: Hasbro
WEBSITE: www.hasbro-interactive.com
MEGJELENÉS: '99. április

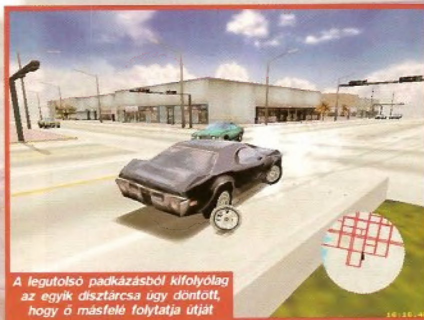
DRIVER


Köd előttem, köd utánam, száguldozunk az éjszakában

Nem is tudom, hogy valaki el tud-e képzelni egy másod- vagy harmadosztályú amerikai akciófilmet autós üldözés nélkül. (Elsőt nem lehet, mert olyan nincs.) Ha a forgatókönyvíróknak már végképp nem jut semmi az eszébe, akkor kínjukban rendszerint sokszor húzzák elő ezt a Jolly Jokert a kabátujjból – a költségvetésben mindig benne van pár tízezres járgány végleges amortizációja, és amíg a kaszkadőrök össze-vissza törik őket, addig csak sikerül kitalálni, hogy merre folytatódjon a cselekmény. Mivel a közönség rendszerint igen komálja ezeket a részeket, élelmesebb producerek néha egész filmsorozatokat is szentelnek a témának (gondoljunk csak például a nálunk "Hazárd megye Lordjai" címmel vetített szappanoperára, amelynek minden egyes része kizárólag arrúl szólt, hogy a sheriff üldözi a két Lord-fiút).

Valami hasonlóhoz lesz szerencsénk a Reflections hamarosan megjelenő autós játékában, amelyet nemes egyszerűséggel Driver névre kereszteltek. (Témáját tekintve legalább "Gengszterek sofőrje" lehetett volna, de úgy látszik egyszerűségben a nagyszerűség.) Már a fejlesztő neve is nagy reményekre jogosít, hiszen csináltak már néhány játékot a Psygnosisnak, például a Shadow of the Beast-trilógiát, bár lehet, hogy a PC-fanok sokkal jobban ismerik őket a Destruction Derby elkövetőiként.

A Driver egyébként valami hasonlót hoz, mint a DD, csak egész más szempontból. A játék 44 küldetésében ugyanis hol a cica, hol pedig az egér szerepét osztják ránk a gyilkos száguldásban, arról már nem is beszélve, hogy a fogócskában fekete-fehér kandúrok (azaz a zsernyákok) is részt vesznek. Amíg a közúti közlekedés szabályainak úgy-ahogy eleget teszünk, ránk sem hederítenek, de mivel a küldetések célja már eleve magában hordozza a nyugdíjasok énektanárnők módszerétől némileg eltérő, kissé sportosabb vezetési stílust, természetesen rendszerint vadul szirénázó rendőrautók népes csapata szolgáltat állandó kíséretet csekélységünknek. Meg persze az ellenfélnek. Külön szórakoztató momentum, hogy a rendőrök sem igazából megállítani akarnak bennünket, hanem sokkal inkább: szép alaposan ripityára törni. Ez pedig alaposan rányomja a bélyegét a stílusukra, amint vijjogó falkákban törnek ránk hátulról – illetve oldalról, szemből, alkalmasint pedig a légtérből is. Igen üdvös, és az autós programokból eddig rendszerint kimaradó lehetőség, hogy a Driverben a múlt és a kipufogófüst ködébe tűnik az elavult fogalom, amit úgy hívnak, hogy "pálya". Itt aztán tényleg árkon-bokron keresztül arra megyünk, amerre csak jól esik, és felfedező kedvünknek csak a házfalak, a villanyoszlopok és persze a többi autó szab határt, köztük a békésen bóklászó civil mazsolákkal – a városok utcáit ugyanis nem ürítették ki a kedvünkért.


A legutolsó padkázásból kifolyólag az egyik dísztárcsa úgy döntött, hogy ő másfelé folytatja útját

A hajsza helyszínének négy amerikai nagyváros (San Francisco, Los Angeles és Miami) ad otthont, és ez az "otthon" igencsak tágas! A bevetésre kerülő mintegy 150.000 objektummal minden város kb. 30-40 kilométernyi szakaszát modellezték le teljes élethűséggel: átszáguldhatunk a friscoi Golden Gate hídon, keringhetünk egy manhattani parkolóház mélyén, vagy Hollywood felé akár megállhatunk egy rövid bevásárlásra a Rodeo Drive-on, ami köztudottan a világ legolcsóbb helye bárminek a beszerzésére.



Vidám fogócska egy parkolóház mélyén


Egy igen jellemző kép a napfényes Miami közútjain uralkodó szörnyű vezetési morálról

A játékban összesen 14 amerikai benzinzabálóba ugorhatunk bele, bér ezek nem a saját nevükön szerepelnek: a gyártók ugyanis nem járultak hozzá a védett márkaneveik használatához egy ILYEN játékban. A típusuk egyébként elég egyértelműen felismerhető, bár ismét jelezném, hogy a cél nem az, hogy bármelyik autó is felismerhető maradjon – ennek pontosan az ellenkezőjéről van szó! A látványban azonban mindenképpen az lesz a legnagyobb szám, hogy nemcsakhogy visszajátszhatjuk a legutóbbi zúzásainkat, de tetszőlegesen definiálható, vagy akár zoomolt kameranézetből.

Így tehát a Destruction Derby és a Carmageddon kedvelői jól teszik, ha gyorsan kölcsönkérik apuka Trabantját kézifékes fordulók és ugratások gyakorlására, ugyanis nagy szükségük lesz rá. Persze jó lesz az előtanulmányokkal sietni, mert a Driverben talán már április elején felbőghetnek a motorok.

Driver
FEJLESZTŐ: Reflections
KIADÓ: GT Interactive
WEBSITE: www.gtgames.com
MEGJELENÉS: '99. tavasz

Esti mese kisdedeknek

RES

Zombi. Az "intelligens" szövegszerkesztőmet leszámítva – mely piros aláhúzással jelölte meg ezt a kifejezést – azt hiszem, mindenki tudja, miről is van szó. Hát igen: amióta George Romero 1968-ban elkészítette Night of the Living Dead című örökbecsű művét, a horror műfaj legtipikusabb kellékévé léptek elő az élőhalottak. Bár a zombi eredetileg (a voodoo mágia világában) csak tudatától megfosztott rabszolgát jelentett, ma már mindenkinek egészen más kép sejlik fel e szó hallatán. Romero klasszikusa óta a málladozó testű, üveges tekintetű zombik három főbb szabályt követnek: komótos mozgással lépkednek, mindig friss húsra fenik szuvas fogukat, és csak úgy lehet őket elpusztítani, ha szétloccsantják az agyukat.

Ezt a sémát követte a Resident Evil is – a borzongani vágyók egyik legtitkosabb vágyát teljesítve ezzel. A Capcom kaland/akciójátéka olyan hangulatot árasztott, amilyet korábban csak a moziban tapasztalhattunk. Gondosan megválasztott kameranézetekből lehetett irányítani a főhőst, s a jelenetek úgy voltak "megvágva" hogy tényleg a frászt hozták az emberre. Minthogy a cím átütő siker lett PlayStationön és később PC-n egyaránt (noha csak 3Dfx-es verzió jelent meg), nem volt kérdéses, hogy a Capcom elkészíti a folytatást.

A második rész most még leplezetlenebből a Romero által kitaposott ösvényen folytatódik, olyannyira, hogy a híres rendezőt kérték fel a játék reklámfilmjének a leforgatásához. (A rövid, ámde hatásos mű állítólag olyan jól sikerült, hogy az európai TV-állomások inkább nem is kérték belőle...)

A SZTORI

Képzeljétek el egy teljesen hétköznapi kisvárost az Államok közép-nyugati részén, melyet egy sűrű erdő ölel körül: ez Raccoon City. A város lakói unalmas jólétben tengetik az életüket, főként miután a település szomszédságában egy titokzatos cég vetette meg a lábát. Raccoon City-nél elképzelni sem lehetett békésebb, nyugodtabb helyet.

És akkor megtörténik a baj!

Három hónappal a történetünk kezdete előtt különös pletykák kezdtek keringeni. Egyesek meghatározhatatlan fajú, rémisztő lényeket véltek látni az erdőben, mások pedig szörnyű halálesetekről számoltak be. A lakosság körében az a szóbeszéd járta, hogy valami komoly baleset történt az Umbrella egyik vegyi laboratóriumában. A rendőrség – hogy elejét vegye a zavargásoknak – egy rakás újoncot szerződtetett a helybéliek megnyugtatására.

Persze akik már játszottak a Resident Evil első részével, azok jól tudják, mi is rejlik valójában a dolgok hátterében. Két különleges kommandó is járt a helyszínen: ezek közül az elsőnek teljesen nyoma veszett, a második pedig csak jelentős veszteségek árán tudott rendet rakni. A túlélők között volt Chris Redfield és Jill Valentine, akik végül részletes jelentést írtak az esetről. A beszámolójuk szerint az Umbrella kutatóközpontjában egy bizonyos T-vírus fejlesztésén dolgoztak, egy olyan organizmuson, mely képes átformálni az élő szervezetet. A kifejlesztett biológiai fegyver aztán elszabadult, és ez okozta a borzalmakat. A két kommandós hősies munkája azonban úgy tűnik kárba veszett: miután visszatértek a városba, senki sem hitte el a történetüket. Vagy inkább nem akarták elhinni, s így az Umbrella továbbfolytathatta az üzelmeit. Csakhogy Chris nem hagyta annyiban a dolgot, s tovább nyomozott a "baleset" ügyében.


Leon röviddel érkezése után rádöbben, hogy nem ez álmai városa


Claire is valahogy hasonlóképpen kezd: a baleset után rögtön több hódolója is akad

Nos, itt kezdődik az új történet, melyben két új szereplő is bemutatkozik: Claire Redfield az eltűnt bátyja keresésére érkezik a városba, míg Leon Kennedy – mint zöldfülű zsaru – az első munkanapját szeretné megkezdeni. A játék bevezető introja ezúttal sokkal tetszetősebb: olcsó színészek helyett renderelt figurák adják elő a dolgot. A kiválasztott szereplőnk gyanútlanul érkezik a városba, ám hamar rá kell döbbennie, hogy a várost teljesen ellepték a zombik. Miután összetalálkozik a másik főhőssel, egy rendőrkocsiba bevágódva együtt próbálnak a helyi rendőrőrsre menekülni. Azonban nem sokáig jutnak, ugyanis a hátsó ülésről előbukkan egy harmadik utas is, akiről köztudott, hogy kicsoda...

Ez időt tájt történik, hogy a közeli benzinkúttól dühösen távozik egy kamionos – a fickó nem érti, miért harapta meg a kutas. Hát egy biztos: nem azért, mert kevés borravalót adott. A harapás hamarosan megteszi a jótékony hatását, s a véletlenek összjátékaként ráadásul éppen akkor, amikor fékevesztetten száguldó kamion előtt Leon és Claire egy oszlopnak csapódik. Hőseinknek már csak annyi idejük marad, hogy kiugorjanak a roncsból. A lángokba boruló kamion teljesen eltorlaszolja a kereszteződést – Leon és Claire így kénytelenek különválni.



LEON S. KENNEDY

Leon egy idealista kezdő zsaru, akinek ez az első napja Raccoon Cityben, és már ég a vágytól, hogy végre szolgálhasson és védhessen. Habár vakmerő és meggondolatlan, nem olyan naiv, mint amennyire elsőre látszik. Megfelelőbb embert nem is lehetne találni a rendcsinálásra. Őt – mint választható hőst – a fejleszthető fegyverei miatt könnyű megkedvelni.



CLAIRE REDFIELD

Claire egy vidám természetű modern lány. Annak ellenére, hogy pajkos kislány benyomását kelti, tud ám vad is lenni. Magabiztos, és nyitott mindenre: tipikusan az a típus, aki megpróbálja azt is, amire mások még csak nem is gondolnak. Claire a bátyját, Christ keresi, akinek a történetét az előző részben ismerhettük meg.



ADA WONG

Ebbe a titokzatos nőszemélybe Leon fog belebotlani, s mi tagadás, egy kisebb románc is kialakul köztük. Ada kitűnő nyomozó, de nem véletlenül: az Umbrella HQ megbízásából kémkedik az új G-vírus után – bár jómaga azt állítja, hogy csak a barátját keresi, aki a kutatólaborban dolgozott. Néhányszor átvehetjük az ő irányítását is, ami nem lesz egyszerű feladat: csak egy sima pisztoly van nála, meg némi gyógyító cucc.



BEN BERTOLUCCI

Korunk divatos "hősét", a szenzációra éhes újságírót Ben barátunk személyesíti meg. Igen közel merészkedett a tűzhöz, ami végül meg is égeti. A rendőrörs börtöncellájába találunk rá: szerinte a városban az a legbiztonságosabb hely. Bár az nem derül ki egyértelműen, hogy önként került-e oda, de ez a tévedése végzetes lesz számára...



SHERRY BIRKIN

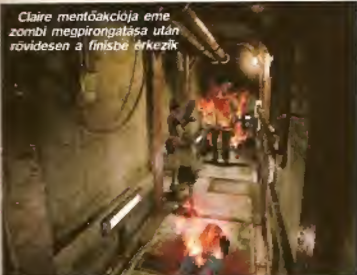
Sherry egy védtelen 12 éves kislány, William és Anette egyedüli gyermeke. Nagyon félénk, kezdetben még Claire elől is állandóan elfut – noha később nagyon megkedveli. Miután csatlakozik hősnőnkhöz, előfordul, hogy lemarad: olyankor vissza kell menni érte. Pár alkalommal ő is aktív szereplővé válik. Vigyázat: nincs fegyvere! A nyakában viszont valami igencsak érdekes dolgot visel...

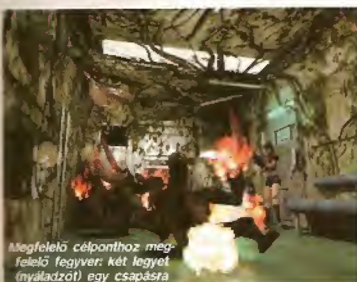


BRIAN IRONS

Brian a helyi rendőrfőnök, akiről menet közben egyre több disznóság derül ki. A hallgatása és közreműködése fejében folyamatosan kenőpénzeket kapott William doktortól, s most, hogy elszabadult a pokol, inkább úgy döntött, nem hagy egyetlen nyomot sem, s elpusztítja a saját városát. Ehhez még fel sem kell állnia kedvenc karosszékéből, mert a mindent elözönlő zombik elvégzik helyette ez a piszkos munkát. Egyébként elég bizarr kapcsolat fűzi a polgármester lányához...

IDENT EVIL 2


Claire mentőakciója eme zombi megpirongatása után rövidesen a finisbe érkezik


Megfelelő célponthoz megfelelő fegyver: két legyet (nyáladzót) egy csapásra

KÉT SZEREPLŐ, NÉGY TÖRTÉNET

Ahogy az első részben is, a két főhős között lényeges különbségek vannak – és nemcsak a nemükben. Mindjárt kezdésnek Leonnál például egy öngyújtó van, míg Claire-nél egy sperhakni. És ami még lényegesebb: az egyes felvehető tárgyak csak az egyik vagy a másik szereplőnél jelennek meg, s ennek hatására néhol más helyekre kell bemenni, és más feladatokat kell megoldani, sőt: más mellékszereplőkkel kell találkozni. A fegyverek is különböznek. Például az indulás után mindjárt bemehetünk egy fegyverboltba, ahol Leon a tulaj hullájától egy shotgunt vehet el, viszont ha Claire-rel vagyunk, akkor egy nyílpuskát találunk. Ami a további fegyvereket illeti, Claire-nél később gránátvető lesz, amihez – a normál muníción kívül – savas és tüzes lövedékeket is találhatunk, Leonnal pedig egy frankó magnumot és lángszórót gyűjthetünk be. Leonnal még arra is van mód, hogy a már meglévő fegyverünket fejlesszük, például félautomatává tehetjük a pisztolyunkat, vagy megnövelhetjük a shotgun erejét. Pisztolya egyébként mindkét szereplőnek van – ennyivel tehát egyszerűbb most a dolgunk.

Bár a helyszínek száma nagyjából megegyezik az előző résszel, a Resident Evil 2 mégis sokkal nagyobb, mint az elődje – amit már az is jelez, hogy a Playstation-verzióhoz hasonlóan külön CD-re kerültek a szereplők. Mindjárt el is mondom, hogy mi ennek az oka. A Capcom által Zapping Systemnek titulált rendszer egy zseniálisan kigondolt találmány, ami gyakorlatilag megkétszerezi a játék szavatossági idejét! A kalandjátékokkal ugyebár általában az a legnagyobb baj, hogy ha egyszer már végigjátszottuk őket, akkor már mindent láttunk. Nos, ez a RE2 esetében közel sem igaz, ugyanis nemcsak hogy két szereplő van, de ezek mindegyikének van egy "B" küldetése is. Valójában arról van szó, hogy két különböző történetet játszhatunk végig (csakúgy mint az első részben) – csakhogy most egyazon kalandban mindkét szereplőt mi fogjuk irányítani! Először az egyiket, s utána – mintegy visszaugorva az idősíkban – a másikat. A gyakorlatban ez úgy fest, hogy mondjuk elsőként végigjátsszuk Claire-rel a játékot, mire a legvégén kapunk egy mentett állást Leonhoz.

Ezzel az állással kezdhetjük el aztán Leon "B" küldetését, tehát ilyenkor már a kamion másik oldalán találjuk magunkat. A "B" küldetésben láthatunk olyan dolgokat is, amilyeneket az "A"-ban nem! (Például a helikopter lezuhanását az őrs épületére.) Fontos, hogy azokat a lényeges tárgyakat, amiket Claire-rel vettünk fel, Leonnal már nem tudjuk újra felvenni. Na persze a nélkülözhetetlen eszközöket, mint például a különböző kulcsokat a "B" küldetésben is be kell szerezni – csak hát mindig más helyről. A padláslépcsőhöz a kurblit például Leon "A" küldetésében az egyik szekrény tetején találjuk, míg a "B" megoldásnál a rendőrfőnök irodája mögött, egy ládában.

Egy szó, mint száz: a RE2-t legalább négyszer érdemes végigjátszani. Akinek pedig még ez sem lenne elég, az végigjátszhatja többször is, ugyanis rá lehet menni a jobb eredményekre. A gép figyeli, hogy mennyi elsősegély sprayt használtunk, s hogy mennyi idő alatt teljesítettük a küldetést, s ennek megfelelően osztályoz F-től A-ig. Ha sikerül három óra alá lemennünk, úgy, hogy egyetlen sprayt sem használtunk, majdnem biztos az "A" fokozat. Az "A" fokozatokért pedig újabb jutalom jár: titkos szereplők válnak választhatóvá, illetve van egy Gallery opció (ez szintén a PC verzió sajátossága, a nyáron megjelent Playstation-verzióban ilyen nincs), ahol új képek és mozik válnak megnézhetővé. A játék kaland része most sokkal könnyebb (például mindenütt fénylenek a kulcsok), de ha elakadnátok, javaslom az 576 Konzol 98/6-os számának a beszerzését, ahol megtaláljátok a megoldást.



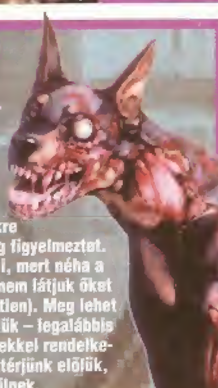
ZOMBIK

A Resident Evil 2-ben rendkívül nagy választék van zombikból – még nőnemű is akad. Ha a közelükbe érünk megpróbálnak minket elkapni vagy savat köpködnek. Figyeljünk a tetszhalott zombikra; egyébként is kevesebb lőszer kell, ha fekvő állapotukban nyírjuk ki őket. Ha nincs nagy tömeg, elég ellenük a pisztoly is.



NYÁLADZÓK

Ezek a ritka ronda teremtmények alattomban lopakodnak, bár jellegzetes hörgésükkel már távolról meghallani. Az agyukat nem fedi semmilyen burok, mégis nagyon szívósak. Ránk ugranak, s hosszú nyelvükkel kíméletlenül ostorozzák testünket. Általában kettesével támadnak, szóval ne sajnáljuk tőlük a gránátot, vagy a shotgun lőszert. Közelharc esetén mindig lefelé kell célozni, különben elsüvítünk felettük.



KUTYÁK

Bevallom, nekem ezek a zombi-dobermanok tetszettek a legjobban. Úgy ugrálnak fel a kerítésekre, mint az igazi (és persze élő) kutyák. A közeledésükre egy jellegzetes hang figyelmeztet. Erre nem árt figyelni, mert néha a kameranézet miatt nem látjuk őket (ez persze nem véletlen). Meg lehet próbálni elfutni előlük – legalábbis ha megfelelő reflexekkel rendelkezünk ahhoz, hogy kitérjünk előlük, amikor ugrani készülnek.

BOGARAK

A képünkön látható bogár és fajtársai csupán a szellőzőrendszerben fognak felbukkanni, s mindössze el kell futnunk előlük. Miután a ventilátor bekapcsolt, kisöpri őket. Vannak azonban más ízeltlábúak is, méghozzá az óriáspókok. Őket szintén ki lehet kerülni – ha közben megmérgezik az emberünket, sürgősen kék növényt kell keresni.



MUTÁNS NÖVÉNYEK

A vegyi labor területén a növényzet is furcsa aktivitást mutat: néhány agresszív virág mérgező váladékot lövell. Mivel lassú mozgásúak, ne engedjük, hogy célba vegyenek minket. Kerüljük meg őket, és etessük velük a lángszóróval vagy a tüzes gránáttal – azt nagyon nem szeretik.



MADARAK

Aki látta már a Hitchcock-féle Madarakat, az tudja, mire számíthat. A hollókkal csupán egy-egy folyosón találkozunk, szóval a második részben most nem kapnak olyan nagy szerepet. Legjobb, ha gyorsan elfutunk mellettük, ugyanis olyan sokan vannak, hogy másképp nem sok esélyünk van ellenük.



WILLIAM ÁTVÁLTOZÁSAI

Ha a történetnek van negatív főhőse, az kétségtelenül William doktor. Amikor az Umbrella központ kommandósai megpróbálják ellopni az életművét, a tolvajok meglövik, mire a doki – hogy mindenáron túlélje a sérülést – a saját testébe fecskendezi a G-vírust. Onnantól persze már nem önmaga többé; csak egy szabadon garázdálkodó, roppant veszélyes szörnyeteg. Emberi külseje folyamatosan elsorvad. Ahányszor megküzdünk vele, mindig újraéled valamilyen új formában.

AMI MARADT A RÉGI

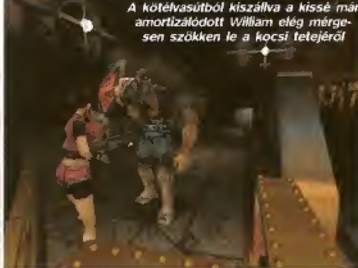
Az alapvető szabályok, és az irányítás tekintetében minden változatlan. Ahogy az első részben, most is csak négy billentyűre van szükségünk: a cselekvésre/mászásra (mely billentyű egyben a keresgélés és a ravasz meghúzása is), a célzásra, a futásra, és a tárgylista gombjára. A tologatásnak nincs külön billentyűje: ha valami eltolhatónak megyünk, automatikusan nekifeszül a figuránk.

A tárgylista, azaz a Status képernyő is a régi, magyarul a tárgyainkon (Item) kívül ugyanott nézhetjük meg az egészségi állapotunkat, a begyűjtött iratokat és bizonyítékokat (File), továbbá a térképeinket (Map) is. A tárgyainkkal három dolgot tehetünk: megvizsgálhatjuk vagy használhatjuk őket, illetve kombinálhatjuk az egyiket a másikkal.

TYRANT

Tyrant egy ugyanolyan szuper-harcos, mint akit az első rész végén kiiktattunk le. Őt a "B" küldetésekben dobják le egy helikopterről – hogy azért ott is legyen egy főellenség. A játék során legalább ötször le kell leterítenünk, majd végül egy olyan türelemjáték lesz a végkifejlet, mint amilyen az első rész végén is volt. Meg kell néhányszor sebesíteni, s csak ezután dob le nekünk a társunk egy rakétavetőt... A teljes befejezést csak Tyrant megsemmisítése után fogjuk látni!

Menteni továbbra is csak az írógépeknél lehet, s a művelethez festékszalagot kell keresni. (Bár a túl sok mentés állítólag lerontja az érdemjegyünket.) Akármilyen jól is játszunk, gyógyításra is természetesen szükségünk lesz. Ennek két módja van: a hatékony elsősegély spray (ami azonban a végeredmény szempontjából nem javasolt), vagy a zöld gyógynövény. A zöld növényeken kívül felvehetünk pirosakat is, melyeket a zöldekkel mixelve erősebb gyógyhatást érhetünk el. Vannak még a kék növények, amelyek a mérgezések ellen jók. Fontos, hogy ne fogyjunk ki a növényekből: dobáljuk be őket a gyűjtőládákba! A ládák szerencsére most is olyan furcsán "működnek", mint az előző részben, azaz: amit az egyik helyen bedobunk az egyik ládába, azt ugyanúgy megtaláljuk másutt, egy másik ládában. (A ládák és az írógépek általában egymás közelében vannak, ezzel is segítve a játékos dolgát.)


A kötélvasútból kiszállva a kissé már amortizálódott William elég mérgesen szökken le a kocsi tetejéről

EGYET FIZET, KETTŐT KAP

A RE2 PC-s változata nem titkoltan a PlayStation-verzió átirata: még a CD-töltésnél szokásos ajtókat is meghagyták. (Bár tovább lehet ezeket nyomni.) Ennek ellenére mégis többet kapnak a PC-sek – ha ez most egy reklámszöveg lenne, azt is mondhatnám, hogy a Resident Evil áráért megkapják grátisz a Bio Hazardot is. Míg a játék Original Mode-ja a játék európai PlayStation verziójával egyezik meg, addig az Arrange Mode-dal a japános változatával ismerkedhetünk meg. Most megtapasztalhatjuk, hogy a Capcom milyen kesztyűs kézzel bánik a japán közönséggel! A Távol-Keleten kettő helyett hármasával mérik az írógépszalagokat, a célzásnál automatikusan ráfordul a figura a célpontra, az ellenfeleknek kevesebb találat is elég, s ha a legkönnyebb fokozatot választjuk, egy örök lőszerrel rendelkező géppisztollyal rendelkezünk! Ezen kívül még néhány árnyalatnyi eltérés van: egyes tárgyak máshol lesznek, s kicsit egyszerűbb a meghalás-jelenet. Ja és még valami: a japán verziónál az S (Superior) fokozat a legjobb, és nem az "A".

EGY IGAZI B-MOVIE

A PC verzió a legnagyobb fejlődést kétségtelenül a grafikában mutatja: végre nem csak a szuper izmos gépeken indul el a játék. A felbontást egészen levehetjük 320x200-ra (amúgy természetesen magas felbontásban lettek kidolgozva a karakterek), levehetjük az árnyékolásokat, csökkenthetjük az egyszerre megjelenő ellenfelek számát, stb. De mindamellett, hogy minimálisra zsugoríthatjuk a gépigényt, a program ugyanakkor használja a legelterjedtebb 3D-kártyákat – egyszóval mindenfajta igényt kielégít.

Az összhatást rendkívül fokozza, hogy több lett a zombi – minőségileg és mennyiségileg egyaránt. Az anglne most jóval több ellenség megjelenését engedélyezi: az egyik helyen egy kisebb kosárlabdacsapat várakozik. Ráadásul sokkal több típusa van a zombiknak. Példának okáért elég feltűnő, hogy nemrég újoncoztak a rendfenntartóknál: rengeteg az egyenruhás szörnyeteg. És ami az igazi újdonság: most már vannak nőnemű rusnyaságok is. Az élőhalottak intelligenciája (már ha lehet ilyesmiről szó) sokkal kifordottabb. Megesik például, hogy egy gránáttal, vagy a shotgunnal kettészakítunk egy zombit, mire a lábak nélküli torzó elkezd csúszni-mászni, s mindenképpen a lábunkba akar harapni. Az is jó poén, hogy mikor eltaszítunk egy zombit, akkor az fellöki a társait is – ha nagy a tömeg, érvényesül a dominó-elv. A zombikon kívül persze vannak más szörnyetegek is, elég ha csak a mellékelt képeinkre pillantotok. Egy dologban egyébként mindegyik szörny megegyezik: csak akkor lehetünk biztosak a halálukban, ha már kifolyt a testnedvük – egyébként számíthatsz újraéledésükre.


Ha az oxigénpalackot sikerül bevariálnod az alligátor szájába, akkor egy lövés is lesz elég neki

A lanovkában William tartja a markát – így tehát adjunk neki!

Jómagam nagyon élveztem a RE2-t. Egyes külföldi lapok ugyan lehúzták, amiért nincs sok újítás benne, illetve – szerintük – elavult a rögzített kameranézet, ám az én véleményem szerint meg ettől Resident Evil a Resident Evil. Az első részben nekem csak az automata célzás teljes hiánya volt idegesítő, de azt most szépen kijavították. Na nem a japán verzióra gondolok (az már egy kicsit túlzás), hanem arra, hogy ha nagyjából irányban tartom a fegyvert, biztos lehetek a találatban. Csak egyre kell vigyáznunk: figyeljünk, mennyi lőszer van a tárban, mert ha az akció közben a gép maga cserél tárat, az animáció pontosan annyi időt vesz igénybe, ami alatt bevihetnek nekünk két halálos csapást!

A RE2-t tehát kicsit könnyebb végigjátszani, de mégis sokkal tovább tart, és a renderelt betétek jóvoltából még látványosabb is. A rendezés pedig tökéletes: még ha előre szólok, akkor is garantált a szívroham, amikor mondjuk az egyik ablakból váratlanul benyúl egy sápadt kéz, vagy amikor az egyik folyosón hirtelen betör egy csapat holló. Nem mondom, a párbeszédek szerzőjét, és előadóit nem jelölném Oscar-díjra, de szerintem ez is csak azt az érzést fokozza, mintha egy olcsó, hamisítatlan horrorfilmben kaptunk volna szerepet.

V.Z.

Resident Evil 2

FEJLESZTŐ: Capcom
KIADÓ: Virgin
WEBSITE: www.capcom.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 24MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■□
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

Még több zombi, még több akció, még több izgalom – csak így tovább!

végítélet

93%

Nem igazán tudom eldönteni, hogy egy Sid Meier nevével fémjelzett új játékot áhítatos csenddel vagy harsogó fanfárokkal kellene-e bevezetni – de mivel egyelőre nem audio-melléklettel jelenünk meg, ez egyelőre nem is igazán égető probléma. Kezdetben ('91-ben) vala ugyebár a Civilization, amitől ámult a világ, ezt követte rá négy évre a második rész, amire a világnak aztán végképp elakadt a szava. Most pedig itt egy Alpha Centauri nevű játék, amire a világ valószínűleg már nem is tud majd mit lépni. Pedig mióta Sid otthagyta a Microprose-t, hogy Firaxis nevű új csapatával új ösvényeket taposson magának az Electronic Arts szárnyai alatt, nem is használhatja a Civilization nevet, mert annak jogai a Microprose-nál maradtak; illetve az Activisionnél; illetve ez egyelőre még nekik sem világos, így tehát pár hónapon belül még két új Civilizationunk lesz – bár ez mondjuk nem is tartozik szorosan aktuális tésel. A legjobban egyébként a játék reklámszlogenje summázza a dolgot: Fedezz fel – Kutass – Építs – Hódíts.



A Parancsnoki Őrtorony csendesen elvegetálgat

HETEN, MINT A GONOSZOK

Ha még emlékeztek, a Civ2 azzal ért véget, hogy bátor földi telepesek egy maroknyi csoportja űrhajójával elérte a Napunkhoz legközelebbi csillagrendszert, az Alpha Centaurit. Ahol az végződött, ott kezdődik az Alpha, bár – hogy az elődtel lehetőleg mindenféle szálat elvágjanak – azért itt egy új történetet is fabrikáltak a dolognak. Eszerint a leendő telepesek az emberek jó szokása szerint már a leszállás előtt összekülönböznek. A paradox módon "Egység" nevet viselő űrhajó kapitánya az összezördüléskor veszteséglistára kerül, és a hajót hét olyan menekülőkabin hagyja el, amelynek utasai esküdt ellenségei egymásnak. A vita természetesen már nem holmi ósdi nemzeti vagy vallási alapokon nyugszik, sokkal inkább az egymással szöges ellentétben álló ideológiák okozzák a nézeteltéréseket. És ezek az ideológiák meg határozzák azt is, hogy követőik hogyan próbálják meg berendezni életüket a bolygón.

A Lady Deirdre Skye vezette Gaia Gyermekei szekta harcos környezetvédőkből áll. (Abban különböznek a Földön hátrahagyott Zöldektől, hogy egyikük sem visel citromsárga nylondzsekit, ami ugyebár recirkulálhatatlan anyag.) Ennek az ideológiának az alapja a természet mindenek felett való tisztelete, és ebből adódóan ők az egyetlenek, akik viszonylag zökkenőmentesen illeszkednek be a barátságtalan biológiai környezetbe: idővel élelmet termelhetnek a minden elborító dzsungelből, sőt még a halálos idegférgeket is megszelidíthetik. Elsődleges érdeklődési körük a bolygó felfedezése. Gyenge oldaluk a filozófiából adódó pacifizmus miatt a harc.


Eme vörös baba szánalmas katonáin gyakorolva már több generációm nőtt fel

A Human Hive az egykori keményvonalas kommunisták kései utódait egyesíti. Igen agresszívek, tehát elsődleges hozzáállásuk szerint a hódításnak szentelik magukat, de az építésben sem rosszak. A társadalmi formának köszönhetően gyorsan szaporodnak, de a gazdasági ügyekben erős negatív bónuszaik vannak.

Az Egyetem természetesen a tudósokat tömöríti magába. Új ismeretek kifejlesztésében természetesen messze a többiek előtt járnak, de a biztonság nem valami erős oldaluk. A játék kezdetén ők már két tudományt ismernek, ráadásul ingyen építhetik az idegen tárgyakat vizsgáló cuccokat.

A Morgan Vállalatokhoz csatlakoztak az ultrakapitalisták, akik a játék elején jóval több pénzzel rendelkeznek a többieknél, és persze gazdasági bónuszaik vannak. A háborúskodás azonban rendszerint árt az üzletnek, és a költséges hadi kiadások miatt a moráljuk sem valami magas.

A Spártai Szövetség morálja nagyon magas és természetesen magasak a harci bónuszaik. Az egységek prototípusait ingyen építhetik, viszont az iparban és a tudományban nem nagyon jeleskednek.

A Hívők a legvaskalaposabb vallási fanatikusok gyülekezete. Hitüket agresszívan próbálják terjeszteni, ezért kellemes kis harci bónuszaik vannak, viszont a kutatásban harmatgyengék.

Az utolsó csoport az egykori ENSZ Békefenntartói – jellemző módon az egyik legagresszívebb társaság. Minden negyedik városlakójuk után egy bónusz tudóst is kapnak, viszont már hármas nagyságú városhoz is Hab Complexet kell építeniük.

Az iménti felsorolásból már mindenki megismerkedett a játék egyik legnagyobb erényével. Adottságainak köszönhetően mind a hét "faj" teljesen más körülmények közül indul, következésképpen teljesen más módszerrel juthat el a győzelemhez. A siker titka "mindössze" annyi, hogy pozitív bónuszaikat a lehető legjobban kamatoztassák, a negatívakat pedig igyekezzenek kiküszöbölni. A tudósokkal például nyilván nem igazán célszerű napóleoni babérokat hajkurászni, sokkal egyszerűbb a technológiai fejlettséggel leigázni a többieket. Ezzel szemben a spártaiak nem igazán a kutatólaborban jeleskednek – viszont fegyverrel megszerezhetik azt a tudást, amelyre szükségük van. További kommentár talán nem is szükséges.

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

mánkhoz. A lényeg az, hogy az igen sajátos Gettysburg után tényleg új ösvényre léptek a fiúk – már amennyiben visszatértek minden idők legsikeresebb stratégiai játékának alapötletéhez. Mert igaz ugyan, hogy az Alpha Centauri a jövőben játszódik, olyan környezetben, amit csak egy igen-igen depressziós sci-fi író tudna kifundálni; az is igaz, hogy minden elnevezés bio-, xeno-, tachyon- és hasonló rémisztő elnevezésekkel kezdődik; mindennek tetejébe a képernyő olyan színekben pompázik, amit egy hétköznapi kábítószer-élvező tán pszichedelikusnak nevezne (normális emberek inkább borzalmasnak) – de öt perc játék után már minden Civ2-veterán otthon érzi magát – ez biza a kedvenc játékuk, csak a farsang alkalmából Pirxnek öltözött! Az Alpha Centauri ugyanis majdnem teljes egészében a Civ2-ben már egyszer kiválóan bevált alapokra (kezelésre, filozófiára, satöbbi) épül – megspékelve egy rakásnyi új csavarintással, lehetőséggel és meglepetés-



Egy makett a légizsarukból. Szerintem itt még gyilkosabb

EGY BARÁTSÁGTALAN BOLYGÓ

A játék helyszíne az Alpha Centauri csillagrendszer Chiron nevű bolygója. Mint a kézikönyv függelékéből is kiderül, nem is igazán fikció, hiszen a csillagászati adatok alapján a Chiron környezeti adottságai olyan nagy mértékben hasonlítanak a Földre, hogy az szinte elképesztő. A játékban mindenestre elég barátságtalanul fogadja a természettel nem megfelelő szimbiózisban élő lényeket. Erre a legjellemzőbb példa a Xenofungus nevezetű algaféleség, ami hatalmas telepekben tenyészik, és sűrűsége miatt állandó akadályt jelent úgy a közlekedésben, mint a városokat ellátó termőföldek kialakításában. Ezért a játék elején kénytelenek vagyunk terraformerekkel eltakarítani őket, amíg hozzá nem jutunk a problémát orvosló tudományhoz.

Nagyobb baj, hogy a fungus ad otthont az idegférgek rajainak, akik mellesleg a pszi-harc mesterei. Véletlenszerűen előbukkanó

Szép új világ

A Parancsnoki Őrtorony csendesen elvegetálgat

bolyaikból támadják felderítőinket vagy városainkat – pont úgy, mint a Civ2-ben a barbárok. Egyébként nem túl erősek, szóval összecsapásban csak a játék elején jelentenek nagyobb veszélyt, de miattuk soha nem hagyhatjuk őrizetlenül egyetlen városunkat sem. A játék elején annyi hasznunk lesz, hogy egyrészt fejleszthetjük rajtuk csapataink harci tapasztalatát, továbbá a megtámadott (idegférgek likvidálásáért néhány kredit [illegible] mit.

A Civ2-höz hasonlóan itt is minden egyes földterületnek megvannak a maga jellegzetesége, amiből adódik, hogy terraformereinkkel majd alkalmasint milyen művelést érdemes rajtuk kialakítani (bánya, farm, ilyesmi). Itt is vannak bónusz területek, amelyeken például kétszer annyi ásvény vagy kaja termelhető (ld. a Civ2-ben pl. a bölénnyel vagy szénnel jelölt helyeket).

Speciális bónuszok a "bennük rejlő arkán technológia" révén a monolitok. Megművelni ugyan nem nagyon lehet ezeket a pozíciókat, de a városnak így is olyan szépen tejelnek, mint mondjuk egy dögösebb farm. Ezen kívül felderítőinkkel beléjük botolva egyéb mókás dolgokat is művelhetnek: például azonnal kijavítják a megrongálódott egységet (ugyanott akár többször is), növelik a csapat tapasztalatát, stb.

A legnagyobb számban azonban podokat (kerek, szürke csomagok) fogunk találni, amelyek a Civ2 kunyhóihoz hasonlóan működnek: egy rakás különböző bónuszt találhatunk bennük. Ez lehet például pénz, kaja vagy ásvány (utóbbi rendszerint pont elég arra, hogy a legközelebbi városunkban épülő egység elkészüljön); lehet például egy ismeretlen tudomány; információ valamelyik konkurensünkről; egy gyengébb plusz egység – meg még egy csomó minden. Ebbe a csomóba a bónuszok mellé a "mánuszok" is kerülhetnek: például egy méretes idegféreg falka szabadul el, egy térképen keresztül kicsit [illegible] sen az "idegen tárgy". Megtalálása után ugyanúgy tudjuk mozgatni, mintha egy saját egység lenne (harcba lehetőleg ne akarjuk vetni, mert még a legjobb esetben is csak ellopja az ellenség), és el kell vele kecmeregnünk egy olyan bázisunkhoz, ahol már van Network Node épületünk. Ekkor a helyi tudósok ráakasztják a műszereikre, aminek az eredménye rendszerint egy új tudomány lesz, de olyat is lehet csinálni vele, hogy abba a városba battyogunk vele, ahol valami csoda építésén fáradozik a jónép, és ott egy jelentősebb összeggel segíti az építkezést (mint a CiV2-ben a karaván).

Az mindenesetre igen támogatandó ötlet, hogy a játék első 40-50 körében felderítőinkkel bebarangoljuk az egész pályát, hogy a többiek elől elhappoljuk a bónuszokat – amit a középrészben vagy a játék végén találunk már nagy többségben csak mánusz lesz.

A legyőzöttektől feltétel nélküli megadást célszerű követelni

Még egy spártai is lehet környezetvédő – ha érdeke fűződik hozzá

VÁROSOK

Hasonlóan lehet létrehozni őket, mint a Civ2 settlereivel (vagy mérnökeivel), [illegible] gazpucolás, az átépítés és a mezőgazdasági területek létrehozásának szépségei. A város [illegible] tünk eleget a nép (illetve mitelségünk) későbbi kívánalmainak. A város működéséhez most is az szükséges, hogy biztosítsuk a kaja/ásvány/pénz szentháromság meglétét. Ebben a modern korban egyébként már megszűnt az adózás, a "vagyont" az energia szolgáltatja, amelyet a város környékén elhelyezett fotocellákkal, idegférgek leölésével, illetve egyéb zűrös módokon gyűjthetünk. A kaja jelenti a populáció gyarapodásához szükséges "nyersanyagot": ha túl kevés időről ellógnak a lakók, ha nulla, akkor viszont nem nő a város – így tehát a város körüli szántóföldeket és erdőket (igen, itt az utóbbi is élelemforrás) úgy kell kialakítgatnunk, hogy mindig felesleg legyen. A nyersanyagok a bányákból származnak, és az egy havi felesleg (vagyis az a mennyiség, ami a város csapatai által elhasznált utánpótlás után megmarad) határozza meg, hogy egy adott mennyiségű nyersanyagba "kerülő" épület vagy egység hány kör alatt készül el. Egyébként most is lehet spájzolni a pénzt, azaz az [illegible] (Civ2 nyelven: Capitalization).

A legnagyobb [illegible] letet. Ugyan ilyen automata volt a Civ2-ben

Általában háklis vagyok arra, hogy minden játékban én uraljam a légteret – mint a dicsőségfám is mutatja

is, az eltérés csak annyi, hogy itt azért ez egészen jól működik.

EGYSÉGEK

Na, ezeknél aztán felvették a hétmérföldes csizmát az előrelépésben! Egy-egy egység három alapvető tulajdonságát (támadás/védekezés/mozgás) most hat különböző paraméter segítségével mi állíthatjuk össze a Workshopban. Az első négy paraméter az egység felszerelése (jármű, fegyver, páncél, hajtómű), a maradék kettő pedig valamilyen speciális tulajdonság. Ha egy új találmány valamelyik paraméterben előrelépést hozott volna, akkor az új cucc segítségével különféle új kombinációkat lehet kialakítani, amelynek prototípusát megépítve azonnal sorozatgyártásra is kerülhet a kicsike. Tulajdonképpen "csak" hatvan alkatrész van, de ebből összesen mintegy 32.000 különböző csapatot lehet összefabrikálni – ennyi talán elég lesz a megalomániásoknak is. Az mondjuk nyilvánvaló, hogy semmi értelme nincs az összeset megépíteni, normális ember az ár/hatékonyság függvényében állítja össze az aktuális prototípusainak gyűjteményét – az elavultakat pedig szépen törli. Azonkívül nyilván semmi szükség nincs rá, hogy például egy támadással nem is rendelkező Terraformernek nincsen szüksége másodlagos harci tulajdonságokra – ez csak a gyártását drágítja meg.

Az egységeknél új vonás, hogy waypointok alapján is lehet mozgatni, kimaradt viszont a Civ2-ből ismerős beásás. A három alapvető paraméteren kívül még nagyon fontos jellemző az egység kiképzettsége, amely most már ötfokozatú lett (zöldfülűtől a kommandóig). Ezekből, az aktuális terepből és természetesen az adott fajra jellemző támadási és védekezési bónuszból áll majd össze az egység ereje egy-egy összecsapásban. A kiképzettségi szintet nyilván harcolva tudjuk növelni, de egyes monolitoknál is mód van egy szintugrásra. Leharcolt egységeknél most is az a bevált módszer, hogy a legközelebbi városunkban (vagy ennek híján a csatamezőn) pihentetjük őket.

DIPLOMÁCIA

Ez megint egy olyan rész, ami talán még Henry Kissingernek is a kedvére való lenne. A Civ2 diplomáciai része tulajdonképpen kimerült ugyebár abban, hogy egyenlő erőviszonyoknál hadat üzentek nekünk, aztán amikor felére redukálódott az üzengető lakossága, akkor békéért könyörgött, amit a bunkó szenátusom meg is ajánlott neki. Na, itt ennél jóval finomabban muzsikál a dolog. A XXII. század módijaként a diplomácia nem nagykövetségek útján, hanem kommunikációs csatornákon történik. Egy ellenféllel akkor tudunk kapcsolatba lépni, ha ismerjük a csatornáját (elmondta az egyik erre járó emberkéje, vagy megtaláltuk egy podban), és épp nem zavarja semmiféle napkitörés az adást. Megmaradtak a Civ2-ből a diplomáciai érintkezés alapjai: baráti szerződéseket köthetünk, tűzszünetet ígérhetünk vagy vendettára ránthatjuk szablyáinkat. Nem ritkák a barterüzletek is, amikor egy-egy tudomány egy másikért cserél gazdát, vagy esetleg némi energiáért. Érdeklődhetünk a többiek csatornái és ismeretlen tájak térképei után, és persze meg lehet próbálni egymásra uszítani a konkurenseket is. Nagyon finomak viszont az árnyalatok. Itt egy háború végződhet szóval vagy pénzzel megváltott békével, vagy teljes kiirtással – és van egy kellemes kis köztes állapot is: a feltétel nélküli megadás. Ilyenkor a legyőzöttől bekasszírozzuk az összes meglévő tudományát, a teljes államkincstárat, és a továbbiakban alárendelt népként bennünket fog szolgálni! (Ideális módszer például a spártaiaknak.)



Az már önmagában casus belli, hogy nem engem választottak meg elnöknek

A Chiront a hét játékos tanácsa irányítja, akik előbb-utóbb – függetlenül az éppen dúló csetepatéktól – elnököt is fognak választani. A diplomáciai csatornákon tehát némi vesztegetés is történik a megfelelő számú szavazat ügyében, ugyanis elnöknek lenni kellemes esemény. A tanács igen komoly ügyekben szokott szavazni, és az ő szavazata kettőt ér – továbbá vétójoga is van. Csak egy példa: a tanács betilthatja például az atrocitásokat (az egységek speciális tulajdonságai között találjuk, mint pl. ideggáz alkalmazása, és hasonlók) – de ha tudom, hogy egy csomó szolgálatban levő egységemnek ez a bónusza van, akkor nyilván elnökként megvétózok minden ilyen jellegű marhaságot. Másik példa: szintén a tanács dönt például a sarki jég megolvasztásáról. Ilyenkor a tengerszint megemelkedik, és a partvidékek lakói hullámsírba merülnek. Ötletnek nem is rossz, ha az ember a saját területén a terraformerekkel megemelte a felszínt. (A gép egyébként sokszor játszik ilyen kisded játékot.) A lehetőségek tehát szinte kimeríthetetlenek.





Jellegzetes példa, hogy hogyan lehet védekezni a tengerár emelkedése ellen,



A későbbiek folyán az idegférgek is bekerülnek a fegyverarzenálba

[illegible]

Elsőre egy kicsit ijesztő volt az Alpha Centauri. A Civ2-ben elég egyértelmű volt a fejlődési ráta, hiszen történelmi eseményekre alapult – itt azért kell egy kis idő, míg rájövünk, hogy mi szükségünk van egy Tachyon Boltra. Köszönhetően a kiváló online-tutorialnak öt perc után viszont minden kiszolgált Civ2-veterán otthon érzi magát benne, hiszen itt van a teljes fegyvertára (ha más néven is), megspékelve egy csomó új (de kézenfekvő) ötlettel. Ja, majd elfelejtettem: megvannak még a világ csodái is Secret Project néven, amelyek megépítése most is valami igen kellemes kis bónuszhoz juttatja a készítője népét. Még hosszú oldalakon keresztül mesélhetném élményeimet a játékról, de már csak többet tudnék mondani, mást nem. Ugyan a grafika nem lett sokkal szebb, de a látványért kárpótolnak a kellemes kis videók, na és persze a játékmenet. Mivel a játékosok tulajdonságainak és a konfigurálható bolygónak köszönhetően minden parti teljesen más, még öt éve múlva is játszani fogunk vele.

Alpha Centauri

FEJLESZTŐ: Firaxis Games
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.alphacentauri.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P166, 32MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: LAN (7 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■□□□
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■□□□

Summa summarum

Civ2 űrruhában. Mondjatok búcsút az alvásnak a következő hónapokban

végítélet

92%

MÁGIKUS SZERELVÉNYEK

GAME COMMANDER

A lustaság úgy látszik most már végérvényesen nem ismer határokat – körülbelül ez járt a fejemben, amint csodálkozva forgattam a kezemben a Game Commander nevű ketyere dobozát. Hát barátaim, ez egy nagyon nagy okosság! Mint a képen is láthatod, a kütyü nem más, mint egy fejre illeszthető kis mikrofon, valami olyasmi, mint amit reptéri irányítók, kommandósok és a Boyzone együttes tagjai viselnek a fejükön (utóbbiak esetében csak akkor van lehajtva, ha éppen az adott illető jön előre egy sort tátogni). A másik végében egy jack-dugó mosolyog, amit a hangkártya mikrofonbemenetére kell akasztanunk – és ezzel végére is értünk az installálás hardver-részének. A dolog működési elve a következő: egy elmés rezidens program segítségével szóbeli parancsokat rendelhetünk egy-egy billentyűhöz, majd az a mikrofonról érkező impulzusokat úgy továbbítja a gazdaállatnak, mintha a billentyű lett volna megnyomva. Egy kis program segítségével három a magyar igazság alapon először rögzítjük a hangmintát (aki szórakozott már valaha SB Live! hangkártyával, az rögtön ismerősnek érzi magát benne), pontosabban: hangmintákat, hiszen a játékokat rendszerint egynél több billentyűvel szokás irányítani. Ez kissé kényelmetlen és hosszadalmas procedúra, de szerencsére az ismertebb játékokhoz (Starcraft, Battlezone, MechWarrior 2, Descent Freespace, Diablo, MS Flight Simulator 98, Quake II) már eleve mellékeltek egy készletet, továbbá a gyártó azt ígéri, hogy a website-járól folyamatosan le lehet tölteni az újabbakat. Hogy ez menynyire lesz használható, az kérdéses – az ember reménykedjen, hogy hangfekvése kábé megegyezik a készítőével. Mondom ezt azért, mert volt szerencsénk kipróbálni a Battlezone-nal és a Quake II-vel. A Battlezone-ban például a kiszállást egy szerény 'Hopp!' szócskával helyettesítettük, ami a játékban azt eredményezte, hogy mindig megkaptuk rá a "map"-et... Quake II-nél még gyengébben szerepelt a fiú: az biztos, hogy nem a Quake-irányítására találták ki, ami a működéséből is már nyilvánvaló lehet. Ha valaki ugyanis két másodpercenként lő egyet ebben a játékban, akkor nem lesz valami hosszú életű... Szóval ez az, amire nem alkalmas a Game Commander. Amire viszont igen, arra elég jól: olyan játékoknál, amelyben ritkábban használt gombokat helyettesített (pl. térkép, külső nézeti képek például egy repülőszimulátorban, vagy akár fegyverváltás a Quake II-ben), már valamennyire megállta a helyét. A kezelőprogramja ugyan kicsit lassú volt, de ezt már orvosolták egy patch útján, szóval most már csak egy problémám volt vele. Normál fejhallgatóként valahogy nem sikerült ráhúzni a fejemre, mert valahogy így felibe-harmadába fityegett rajtam. Nem tudom, hogy nekem van-e ilyen buci fejem, vagy T. J. látta helyesen, amikor úgy fogalmazott, hogy "amerikai agyméretre tervezték".

headset included

Includes preset commands for:

game commander

Easy to use
Includes preset commands for popular games
Recognizes any voice
High-quality headset microphone

voice control for pc games

FRAG MASTER

Nem angol nyelvtörő mondóka, hanem a Quakereket és egyéb 3D mészárosokat kényeztető "játékvezérlő eszköz", ami annyira más, mint a joystick és gamepad, vagy bármely más eddig megszokott dolog, hogy külön kategóriába kell sorolni. Aki játszott már valamely modernebb első-személy nézetű shoot'em up játékkal, hamar rájött, hogy a játék élvezetéhez szinte elengedhetetlen az egér-billentyűzet irányításkombináció használata, és általában a lehető legrosszabb pillanatban sikerül félrenyomni valamit, guggolás helyett oldalazni, vagy éppen taskot váltani.

MÁR RÁNÉZÉSRE IS KÜLÖNLEGES

Formája is igen egyedire sikeredett, megragadásához a játékos mindkét kezére szükség van, de mivel a játék szinte minden funkciója (legalább is a fontosabbak) használható róla ez egyáltalán nem okoz gondot. A Trusthmastertől megszokott kellően robosztus felépítés mellett a kütyü épségéről gondoskodik az is, hogy nem tapadókorongokkal rögzül az asztalhoz, mindössze egy csúszásgátló felület és az igen széles talp tartja stabilan, a játék hevében bekövetkező túlrántásoknál pedig szépen elemelkedik, és nem törik. A gombok elhelyezésére sem lehet panasz kettő-kettő a mutatóujjak közelében van elhelyezve, hármat-hármat, pedig a hüvelykujjakkal lehet kényelmesen elérni.

NYOLC IRÁNY, TÍZ GOMB

A markolatot meg lehet dönteni előre-hátra, és elforgatni jobbra-balra, de a talapzaton el is csúszik ugyanezekbe az irányokba. A döntéssel és forgatással nézelődni lehet, míg a csúsztatás a mozgást szabályozza, az oldalazás gomb így rögtön elfelejthető, sőt mivel analóg kormányt tart a kezében a játékos, a mozgás sebessége a mozdítás nagyságától függ, sokkal finomabb közlekedést téve így lehetővé, mint a billentyűzet, amivel vagy rohanni, vagy araszolni lehet. Az az igen durva trükk sem kíván különösebb ügyességet, vagy hosszas gyakorlást, hogy a célpont körül úgy tudjunk körözni, hogy folyamatosan célkeresztben tartsuk.

A tíz gombra tetszőleges billentyűket, billentyűkombinációkat lehet programozni, a hagyományos alfanumerikusoktól a scroll lockig bármit. A beállítások természetesen játékokhoz rendelten eltárolhatóak, ráadásul ezeket a scripteket a játék indításakor kezelőprogramja automatikusan letölti a kormányba. További kényelmi szolgáltatás, hogy egy nagy halom programot ismer beállító rutinja, amihez önállóan hozzáhangolja a Frag Mastert, sőt a www.frag-master.com Internet címen folyamatosan bővül listát lehet találni, természetesen a hozzá tartozó scriptekkel együtt.

Schuerue



Azt hiszem, nem túlzás azt állítani, hogy a Turok első része igazi mérföldkőnek számított a számítógépes játékok között. A dinóvadász kalandja volt az a játék, ami az N64 debütálása után az első igazán jelentős akciójáték volt, később pedig ez lett az a játék, ami a PC-sek számára bebizonyította, hogy a 3D-kártyák térhódításával a gépük felnőtt a Nintendo csodamasinájához – a második rész esetében pedig már ott tartunk, hogy a játék egyszerre jelent meg mindkét platformon, s most már az N64-nek kell igyekeznie, hogy bírja a PC-k új generációjával a tempót. Mert hát az a bizonyos tempó ugyebár elég nagy... Mostanság, amikor olyan játékok jelentek már meg, mint az Unreal vagy a Quake 2, nem lett volna elég csak új köntösbe öltöztetni az első részt, tehát az Iguana egy teljesen új 3D engine-t fejlesztett ki hozzá. A legfontosabb, hogy Turok szemével most már jóval távolabbra láthatunk (azaz kevésbé van a táj leködösítve), és amit így látunk, az sokkalta megnyerőbb. A cég grafikusai vagy 20-szor annyit dolgozhattak, és ennek eredményeként az elképesztően nagy világok kidolgozása nagyságrendileg igényesebb, gazdagabban textúrázott, mint legutóbb. Haladva a kor trendjével most már van hálózati játék is, illetve az Interneten keresztül is kereshetünk játszótársakat.

TUR

SEEDS OF EV



A távcsöves puskának köszönhetően eme dinoszoid harcos nem néz nyugalmas öregkor elé

A TÖRTÉNET FOLYTATÓDIK

Egy Turoknak úgy tűnik, mindig akad dolga. (Csak emlékeztetőül: a Turok nem más, mint egy kiválasztott. Egy indián harcos, akire az a hálátlan feladat vár, hogy párhuzamos dimenziókból származó idegen lényekkel vegye fel a harcot. Ez a tisztség általában apáról fiúra öröklődik, de ebbe most jobban nem akarok belemerülni – akit komolyabban érdekel a téma, annak ajánlom figyelmébe az Acclaim Comics képregény-sorozatát.)

Számunkra csupán egy dolog lényeges: a jelenlegi Turoknak, Joshua Fireseednek a sorsa. A legutóbb akkor hagytuk magára, mikor megsemmisítette a félelmetes vezért, Campaignert, és vele együtt elpusztította az Időjogart is. Ez utóbbit azonban talán mégsem kellett volna tennie: a mágikus tárgy megsemmisítésével ugyanis Turok – a tudtán kívül – egy olyan lényt ébresztett fel, aki még Campaignernél is veszedelmesebb. Primagen valaha a Genezis útjában állt, s ezért az Elveszett Vidékek bölcsei örökre bebörtönözték. Őt energiatotemet állítottak fel azokon a helyeken, ahonnan Primagen az energiáit merítette, s így végül sikerült őt a saját űrhajójában foglyul ejteni. Most azonban az ősi Primagen újra az öntudatánál van, és már ki is adta az utasítást a csatlósainak, hogy semmisítsék meg a totemeket. Joshuának ezért meg kell fogadnia az Örök Világosság Szószólójának, a bájos és bölcs Adonnak minden tanácsát – aki most mindvégig figyelemmel fogja kísérni Turok minden tettét – s be kell vetnie minden tudását, és persze minden fegyverét, különben az Elveszett Vidékek, sőt: az egész univerzum sorsa forog kockán!

AZ ELSŐ BENYOMÁSOK

Turokkal először egy olyan világba látogatunk, ahol valaha emberek éltek. Egy szép városba, amit azonban Primagen genetikailag kitenyésztett dinó-harcosai csaknem porig romboltak. Igazi csatatérre kerülünk: mindenfelé hullák hevernek, s ahogy a romok és a tüzek között botorkálunk, még néha robbanások rázzák meg a terepet. A táj kidolgozása szemlátomást sokat fejlődött az elődhöz képest: a kikötőben, ahová érkeztünk, lemerülhetünk a víz alá, ahol egy derékba tört hajó roncsát kutathatjuk át, a víztükör felett pedig darukat pillanthatunk meg a magasban, melyek körül sirályok repkednek gyönyörű animációval. Adon az indulásnál itt három feladatot határoz meg: kiszabadítani négy gyereket, bekapcsolni három világítótornyot, és aktiválni a portálokat. Ezen kívül – ahogy majd a többi pályán is – legfőbb dolgunk természetesen megvédeni a totemet, azaz el kell pusztítanunk a pálya végén betörő hordákat, mielőtt még azok pusztítanák el a bűvös oszlopot.

Átvéve az irányítást, az első akadály egy felettébb egyszerű talány lesz: hogyan is távozzunk a dokkból, hiszen a kaput törmelék zárja el. A megoldást a fal menti hordónál kell keresni: azt felrobbantva nyithatunk fel egy átjárót. Ebből mindenki leszűrheti a tanulságot, hogy a hordókra a későbbiekben is érdemes odafigyelni. Hát akkor menjünk tovább, s nekiláthatunk a konkrét feladatainknak. Bár látszólag nincs túl sok dolgunk, azért el fog tartani egy darabig. A három világító test bekapcsolásához például nem elég megkeresni a kapcsolóikat: előbb a hozzájuk rendszeresített akkumulátorokat is be kell szerezni. Átlagon felüli tájékozódó képességre van szükség, merthogy a város történetesen valóban város méretű. Az egy dolog, hogy a portálokkal elválasztott "kerületek" egymás után (azaz mindig lineárisan) következnek, csak hát igen könnyű figyelmetlenül elhaladni egy épület, vagy egy járat mellett, s így otthagyni egy kulcsot. Ráadásul ha nem szedjük fel a pályán az összes kulcsot, az majd csak az összekötő szinten fog kiderülni, amikor a dimenziók közti átjárónál nem tudjuk kinyitni egyik portált sem. Három kulcs kell mindegyik világhoz: a másodikhoz és a harmadikhoz mindjárt az első pályán találjuk mindet. Primagen szintje eltér a többitől: a hozzá való kulcsokért majd vissza kell térni az egyes világokba, ugyanis olyan helyeken vannak, ahová csak később megszerezhető képességek birtokában juthatunk el. Amúgy ha már a tájékozódásnál tartunk: fülelni sem árt, hiszen ha gyereksírást hallunk, biztosak lehetünk benne, hogy a közelben van egy ketrec.

Egy szó, mint száz: nem szabad túlságosan rohanni, inkább mindenhol kétszer is körül kell nézni. Sietni már csak azért sem kifizetődő, mert minden kaput, illetve az azokat működtető kapcsolókat alaposan őrzik Primagen csatlósai. A már említett mutáns harcosokon kívül az utcákon raptorok járkálnak, a hullákon pedig apró zöld dinók lakmároznak. Ezek mindegyikéhez ráadásul eltérő harcmodor szükségeltetik, mivel az Iguana egészen kifinomult intelligenciával látta el a karaktereket. Az egyszerű vadállatok például csak az ösztöneikre hallgatnak: a raptorok – nem törődve a villámló botunkkal – esztelenül támadnak, a kis dögevők pedig – ha már túl közel mentünk hozzájuk – otthagyják a koncot, és csoportosan esnek nekünk. A legtöbb félnivalónk persze a dinoszoid katonáktól van. A gránátosok potátlan módon elbújnak a ládák mögé, néha szinte fogócskát kell játszanunk velük körbe-körbe. A távolból támadó elit katonák pedig azzal bosszantanak fel minket, hogy különleges kesztyűjükkel még az előtt ionlövedékekkel bombáznak, hogy egyáltalán észrevennénk őket. Ilyenkor meg kell hátrálnunk, s óvatosan közelítve úgy kell őket célba vennünk, hogy a mesterlövész fegyverünk távcsövében még csak alighogy kibontakozzon a sziluettjük.

A második világ még mindig egy városféleség, bár itt inkább temetőkben meg katakombákban kell bolyonganunk. Ennek megfelelően zombik is megjelennek az ellenfeleink soraiban, s új feladatokat is kapunk – úgymint lezárni a túlvilági portálokat. Harmadjára a szó szoros értelmében ingoványos területre tévedünk: a robosztus Purr-Linnek földjére. Ezután lemegyünk a föld alá, ronda hernyók és vak harcosok közé – és innentől már főellenségekkel is számolni kell. Az ötödik világban túlméretezett bolhákkal harcolhatunk, azaz egy kis Starship Troopers következik Turok-módra. Az ízeltlábú királynő legyőzése után jutunk el végre Primagen hajójára, amit jó néhány cyborg mellett egy igen húzós főellenség is őriz...



A totem védelmében kedves kis totemetőt rendezek be



Triceratops-háton már a mobil hadviselés bája is belengi az eseményeket

A FEGYVEREK

A Turok 2-ben azt hiszem a fegyverek érdemlik a legtöbb elismerő szót. Igen kellemes megoldás például, hogy a kilőtt nyílvesszőket bármennyiszer újra felvehetjük. Ha elég ügyesek vagyunk, ez annyit jelent, hogy sose fogy ki a municiónk. A találatok rendkívül realisztikusak: a csattanó nyíl hatására szinte érezni lehet, ahogy a nyíl hegye áthatol az ellenség testén, s azután a vessző természetesen benne is marad. A dinók – hacsak nem halálos fejlövésről van szó – továbbrohangálnak nyílvesszővel a hátukban, átlőtt manccsal, stb. De a többi fegyver hatása sem kutya – azon csodálkozom, hogy a dobozon mindössze a 15-ös szám van korhatárként feltüntetve. Ha csak egy

egyszerű pisztollyal lövöldözünk, már akkor is fröccsen a falakra a vér, az elterült harcosok pedig görcsös agóniával lehelik ki a lelküket. Ha pedig már egy shotgunnal, vagy egy hosszabb pengével is rendelkezünk, még fokozhatjuk a dolgot, s a dinók közt kisebb "fejetlenséget" okozhatunk – még annak is van egy külön spéci hangeffektje, ahogy a megcsonkított testekből ömlik a vér.

A teljes begyűjthető arzenál az alábbiakból áll:

Flare – Jelzőfény, amely egyszerűen csak világításra szolgál. A pisztoly automatikusan újratöltődik.

Talon – Ez a pengeéles dupla karom a Turok alapfegyvere. Kezdetben a víz alatt csakis ezt tudjuk használni.

War Blade – Jóval hosszab penge, mint a Talon, gyakorlatilag kardként használható.

Bow – A távoli célpontokhoz való íj szintén alapfegyver.

Tek Bow – A high-tech változata az ősi íjnak: távcső is párosul hozzá. Robbanó hegyű vesszőket is lehet lőni vele.

.9MM Pistol – Rögtön az első pálya kezdetén megtalálható pisztoly, amibe egyszerre 50 golyót lehet betárazni.

Mag .60 – Félautomata géppisztoly, még nagyobb tűzerővel.

Tranquilizer Gun – Nem túl hatékony puska, lévén csak lebénítja az áldozatot, aki néhány másodperc múltán magához tér.

Charge Dart Rifle – Hasonló a bénító puskához, csak ez némileg hatásosabb, mivel elektromos árammal sokkol.

Shotgun – A közelharcoknál rendkívül jó szolgálatot tevő shotgunt talán senkinek nem kell bemutatni. Maximum 20 töltényt tárazhatunk bele.

Shredder – Rejtőzködéshez kiváló fegyver. A kilőtt plazma összevissza pattog a falakon, nagy valószínűséggel előbb-utóbb célba találva.

Plasma Rifle – Rendkívül erős energiafegyver, csak kissé sokáig tölt újra.

Firestorm Cannon – A lőfegyverek közül a legbrutálisabb. Nemcsak a nyomkövetős lövedékek okoznak lenyűgöző látványt, hanem maga a fegyver is, amint a lángokat szóró cső lassan bepörög.

Sunfire Pods – Egy misztikus, ősi fegyver. A lávalabda állítólag magából a Napból lett megalkotva. Csakis föld alatt használható, s az ellenségeket lehet vele megvakítani.

Cerebra Bore – Idegen technológiájú fegyver, mellyel az ellenség agyhullámait lehet összezavarni. Primitívebb lények ellen nem hatásos, lévén, hogy a kilőtt lövedék csak fejlettebb agytevékenységet érzékelve áll célra.

P.F.M. – Tányéraknákat fektethetünk le, melyek azután mozgásérzékelő hullámokat bocsátanak ki. Ha a hullámok megtörnek, az akna fellövi magát, s térdmagasságban minden közeli lábat amputál.

Grenade Launcher – Gránátvető. A gránátokkal csak óvatosan, mivel kissé pattognak...

Scorpion Launcher – Hőkövetős rakétákat lő ki, melyeket hármas "csomagokban" lehet elküldeni. A fegyver ugyan nem túl gyors sorozatokat lőhet, de a pusztító ereje annál nagyobb.

Flame Thrower – Lángszóró piromániásoknak. A fakírok bánatára: csak az ellenfelek éghetőek.

Razor Arm – Ezt a fegyvert nehéz nem szeretni. Ránézésre úgy néz ki mint, egy fűrészlap, de úgy működik, mint egy bumeráng. Oda is, vissza is lenyisszanthatunk vele egy-egy végtagot, s ha jól céloztunk, vértől csöpögve tér vissza.

Nuke – "Atomot nekik!" A legerősebb fegyver. Alkatrészenként kell összerakni, mindegyik világban van belőle egy-egy darab.

Csak víz alatt használható fegyverek:

Harpoon Gun – Szigonypuska, inkább csak közeli ellenfelekhez.

Concussion Torpedoes – A torpedók a víz alatt ugyanazt a hatást fejtik ki, mint kint a gránátok.

Illusztráció "A poligonzombi halála" című egyfelvonásos drámához

Dííínó - engedj be!

Ha nem is egy Moby Dick, azért csak akad valami a szigonypuskám végére

Nicsak! Ezt a statisztát mintha már láttam volna a Dune2000-ben

A PORTÁLOK

Adon – amint már említettem – minden pályán kinyittatja a warp-portálokat, melyeknek több funkciójuk is van. Az egyik fajtájukon keresztül magához Adonhoz lyukadunk ki, akitől muníciót vagy életet kaphatunk, illetve állást is menthetünk. Ennek mondjuk nincs nagy jelentősége, hiszen a PC-verzióban bárhol lehet menteni, meg amúgy is van elég energia a pályákon, és életerőt is gyűjthetünk. Ez utóbbiból 100 darab ér egy életet. Egy külön portál vezet majd a pályák végén a totemekhez is. Ezeken kívül mindegyik világban két fontos portál van: az egyik az atomfegyver darabjához repít minket (amit mindig extra erős harcosok őriznek), a másik pedig egy különös szentélybe visz. Ide csak akkor érdemes belépni, ha már találtunk sastollat (a második világban szedhetünk össze először, s minden továbbiban lesz egy). A tollakat feláldozva talizmánokhoz juthatunk, melyek a pályákon a megfelelő jelzéseknél aktiválódnak.

A következő talizmánokkal találkozunk:

Firewalk – Turok képessé válik elviselni a hőt, s akár még a láván is átgázolhat.

Whispers – Ennek a segítségével emberünk meghallja az ősök suttogását. A suttogás valójában szél, ami elrepít minket magasabbra.

Eye of Truth – Az igazság odaát van – mondaná Mulder ügynök. Ezzel a talizmánnal átpillanthatunk "odaátra": rejtett platformokat fedezhetünk fel.

Leap of Faith – A talizmánnal a megegyező jeleknél óriásit lehet ugrani.

Breath of Life – A Lelkek Folyójába beleesve azonnal meghalunk, ha nincs nálunk ez a talizmán.

NEM ROSSZ

Igazság szerint a Turok 2 összeségében ugyan nem üti az Unrealt, a Half-Life-ot vagy a többi nagy ászt, de egy dologban biztos jelesre vizsgázik: elképesztően jók az animációk. Tökéletes, ahogy az áldozataink megtántorodnak a lövéseink erejétől, sőt, még oda is kapnak a sebükhöz. Az pedig az egyik kedvenc jelenetem, amikor a súlyos sérülést szenvedett harcos beüt valami kódot a karjára csatolt műszerbe, azután megadóan szélesre tárja a karjait, s abban a pillanatban egy robbanás szakítja ketté a testet. Mintha csak a Predatort látnám a moziban. Mellesleg ezek a szörnyek egyebekben is emlékeztetnek a legendás fenevadra: az említett műszert máskor arra is szokták használni, hogy láthatatlanná váljanak.

Az összképpel végül is annyi a kifogásom, hogy szerintem több, viszont rövidebb helyszínek kellettek volna. Néha túlzottan elhúzódnak a feladatok, ráadásul így ellenségekből sincs olyan sok – világonként mindössze 3-4 fajta. A játék mondjuk így is kínál elég izgalmat, de a konkurenciához képest némileg egyhangúbb az egész.

Még egy utolsó észrevétel: bár a PC-s verzió most együtt jött ki a Nintendóssal, mégis van egy olyan érzésem, mintha ez csak egy egyszerű konverzió lenne. Mondjuk igazán készíthettek volna néhány renderelt videót az események elmeséléséhez, vagy valami hasonló apróságot.

V.Z.

Turok 2-Seeds of Evil

FEJLESZTŐ: Iguana
KIADÓ: Acclaim
WEBSITE: www.turok.com
MEGJELENÉS:

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P233
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: hálózat, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■□
Játszhatóság	■■■■■■■■□□
Szavatosság	■■■■■■■■■□
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

Hát nem egy Half-Life, de azért méltó folytatása az elődjének

végítélet

85%

WORMS ARMAGEDDON

Lehet, hogy mindössze a rosszindulat beszél belőlem, de az utóbbi időben mintha visszaesett volna a szoftverkiadók lelkesedése az új ötletek iránt. Lassan már minden valamirevaló játék dobozán ott díszeleg egy sorszám, rosszabb esetben egy "mission disk" vagy "x.y. edition" logoval megfejelve. Hogy az "ismétlés a tudás anyja", avagy "a változatosság gyönyörködtet" mondás felel meg inkább a valóságnak – ki-ki döntse el maga. Én személy szerint igen ellenszenvesnek tartom ezt a trendet, mégpedig több okból is. Kezdjük ott, hogy az efféle klónokról meglehetősen nehéz cikket írni, ami már magában is igen nyomós érv (legalább is az ilyen korai, kávészagú hajnalokon). Ha egy játék jó, akkor nincs semmi gond: bevezető, tárgyalás, befejezés, képaláírás, cigarettaszünet a jó öreg CoVboy-jal, satöbbi. Ha a játék ne'adj Isten gyenge, az még ennél is jobb! Elvégre nincs is annál kellemesebb és könnyebb feladat, mint gyönyörű körmondatokban ostorozni egy nyilvánvalóan elvetélt próbálkozást (gyanítom, hogy a legtöbb kritikus szigora leginkább ebből a tényből táplálkozik). Ha viszont az a nyamvadt játék egy nagysikerű mű nem sok új elemet tartalmazó átdolgozása... nos, akkor igen nagy baj van. Jó esetben el lehet ütni az ügyet az újdonságok tételes ismertetésével (lásd a Starcraft: Brood war ismertetőt, elkövette szerény személyem), bár ez sem célravezető minden esetben. A Worms Armageddon esetében például nagyon nem, mivel ez esetben jelen vizsgálódásom legfeljebb a Cinkelt Lapok szegélyén sorakozó kis kereteket töltötte volna meg. Sajna. A különféle szóróanyagokban ugyan "a nagysikerű Worms-sorozat záróepizódjaként" emlegették a játékot, ám ez azért nem teljesen felel meg a valóságnak. A "pénz kéne, úgyhogy hirtelenjében vegyétek meg mondjuuk... ezt itt!" felirat ugyan kevésbé lett volna hatásos, na de a Worms: Armageddonra önálló játékként hivatkozni?!? Mindegy, ez van. Bár, ha jobban meggondolom, Laci bátyám kedvenc szólása a hosszú történetekkel George Washington gyermekkoráról tán nem is olyan botorság...


Az a kukac ott kábé a Milky Wayen érezheti magát (rengeteg szeretetből és tejből – bár az utóbbi nem biztos)

KOMOLY ÚJDONSÁGOK

Hm. Hát igen, ennyit erről a témáról.

NEM ANNYIRA KOMOLY ÚJDONSÁGOK

Lásd fentebb. Amúgy George Washingtonnak igen nehéz gyermekkora volt. Azt hiszem.

KOMOLYTALAN ÚJDONSÁGOK

Nos, először is szót kell ejtenem a grafikusok palotaforradalmáról, melynek keretében alighanem felkoncolták az utolsó egérpadig küzdő programozókat, s teljesen újjárajzolták a menüket. Az előző részt ugyanis megfertőzte a Windows kissé szikár, ám nagyjából átlátható kezelőfelülete – magyarán nem tök felismerhetetlen bizgentyűk között kellett kavarognunk, hanem a jól ismert ablakok és gombok közt. A Worms Armageddon már mentes az efféle túlkapásoktól, például az első, kis jóindulattal akár pályaszerkesztőnek is nevezhető menü után bő öt percen át kellett kutakodnom. Amúgy tényleg aranyosak lettek az ikonok, csak épp kissé váratlanul ért a dolog.



Lángszórós kukacom rendszerint azonnal forró helyzetet teremt

Az előzetes ígéretek szerint egyébként a Worms Armageddon immár az Internettől és egyéb hálózatoktól elzárt játékosok számára is élvezetes. Magyarán változatos küldetések egész dandárjai állnak az "Attempt a mission" opció mögött harcra készen. "Nosza, nézzünk meg egyet!" – e vezérelvet követve meg is próbáltam harcba bocsájtkozni a gaz PC ellen. Hangsúlyozom: csak megpróbáltam. A program ugyanis erre nemes egyszerűséggel közölte, hogy előbb játsszam végig a gyakorlópályákat, merthogy mindenféle jöttment azért ne garázdálkodjon itt összevissza. Yikes! A gyakorlópályák egyébként annyira szórakoztatóak, mint egy közepesen súlyos bélfertőzés: egyetlen kukaccal kell mindenféle szimpla feladatokat teljesíteni, mégpedig időre. Például shotgunnal kell egy platformról céltáblákra lövöldözni. Aki mindezeket a feladatokat rekordidő alatt teljesíti, az számos, a játékban elrejtett titkos helyszínt, fegyvert illetve cheatet használhat (jómagam eleddig csak a bronz-medálig jutottam el, úgyhogy ezek mibenlétét takarja jótékony homály). Ez az alapkoncepció egyébként a játék egészére igaz: minél magasabb besorolást érünk el a ranglistán, annál több "extrát" használhatunk a továbbiakban. Példának okáért az új terepek némelyikét csak akkor használhatjuk multiplayer illetve egyszemélyes játékban, ha azt egy küldetés során már "megszereztük". Küldetésre persze csak a gyakorlófeladatok után mehetünk. Ennek a megoldásnak köszönhetően hihetetlenül sok időt kell a Worms Armageddon



Tűrhető hatású explozió: Garfield Föld körüli pályára áll, Chucky a kötél nélküli bungee jumpingot próbálja

Újabb kupac gonosz kukac

előtt eltölteni, hogy az amúgy sem számos újdonságot kicsaljuk belőle. Motiváló tényezőnek ugyan nem rossz, ám jelen pillanatban épp az Apha Centauri, a Resident Evil 2 és Brood War kacsintgat rám hívogatóan a monitor mellől. Valószínűleg nem a Worms Armageddon lesz az a játék, ami előtt hosszú napokat fogok eltölteni csak azért, hogy megtekintsek néhány új helyszínt.

AZ ÚJ FEGYVEREK VISZONT VICCESEK

Ez bizony tény. Ha már mindenféleképp a program fő vonzerejéről kéne szót ejtenem, hát akkor ezekre a válogatott agymenésekre szavazok. Itt van például a megvadult francia parasztok támadása, mely keretében a barrikádépítésre és egyéb gazságokra is kapható fickók égő birkákkal mérnek pusztító légicsapást az ellenfél csapatára. Aztán említhetném az kergemarhakórtól megvadult angol bocikat, akiket akár – az EU-szabványokra fittyet hányva – csapatosan is ráeregethetünk ellenfeleinkre. A kedvencem azonban mégis a Vállról Indítható Kézi Birkavető, mely a bazooka egy sokkal pusztítóbb (és kevésbé állatbarát) rokona. Aztán akad itt még Földalatti Indiai Atomteszt is (ez kissé átrendezi a pálya geológiáját), de bevethetjük akár a rettegett Vakond-brigádot is. Úgy tűnik, hogy a készítők vagy erős alkoholos befolyásoltság alatt álltak e "fegyverek" kiagyalásánál, vagy az örökölt terheltség újult ki rajtuk. Hopp, majd elfelejtettem a legbrutálisabb, legkegyetlenebb, legelvetemültebb támadási formát, mellyel egy ellenszenves, frusztrált, s mindenekfölött igen súlyos videojáték-producert zudíthatunk a gaz ellenre. Hehehe.

Egyébként akadnak kevésbé debil, ám rendkívül hasznos újítások is, melyek némi taktikázásra is lehetőségek nyújtanak. Kővé (s mint ilyen, sebezhetetlenné) dermeszthetjük csapatunkat egy körre, átválthatunk egy másik kukacunkra menet közben, egy jókora fejszével "félbe is vághatjuk" a kiszemelt célpontok életerejét, illetve a játékban részt vevő csapatok összenergiáját újra (mégpedig egyenlően) eloszthatjuk a még életben lévő játékosok között – hogy csak a legérdekesebbeket említsem. Szóval egysmással azért borsot lehet törni az ellen orra alá, na!



Békés manhattani utcakép shotgunt szorongató kukacokkal

VÉGKIFEJLET

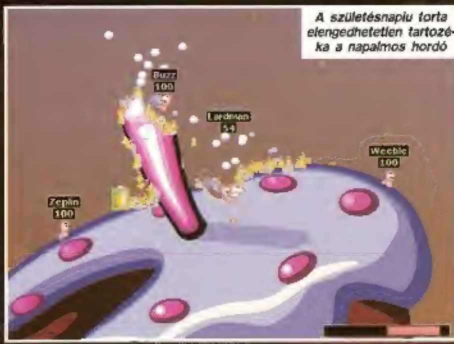
Egy dolog biztos: az új pályáknak és fegyvereknek köszönhetően a Worms 2 szórakoztatóbb, mint valaha. A játék kiagyalói e tekintetben remek munkát végeztek, viszont az egyszemélyes játékot egy kicsit sem tették élvezetesebbé. Legalább is szerintem. Már a Worms első részére is igaz volt, hogy két játékos öldöklő küzdelme jelentette az igazi mókát. A gép ellen legfeljebb gyakorolni volt érdemes – s ezen a Team 17 programozói bizony nem tudtak változtatni. Ez egyébként magából a Worms-sorozat hangulatából és stílusából adódik, s ezen tán még egy falkányi Sid Meier sem tudna változtatni. Épp ezért kár is volt a programban erőltetni az egyszemélyes küldetéseket, még több új terepkészlet és fegyver többet dobott volna a programon. De ha már erőltetik is, legalább azokat a nyomorult gránátdobálós gyakorlópályákat kihagyhatták volna – ennél kevesebbért is aggattak már fejlesztőket lámpavasra! Végezetül megemlíteném a Wormnetet, melyen az internettel bíró kukacgenerálisok összemérhetik erejüket egymással. A központi szerver egyébként rendkívül pontosan számon tartja az egyes csapatok eddigi teljesítményét, s ez alapján rangsorolja is őket. Mi több, akad néhány játékforma, melyben csak az igazán profi (s jó minősítésű) csapatok próbálhatnak szerencsét. Az idő- és egyéb milliomosok tehát megkísérelhetnek felkapaszkodni a különféle ranglistákra á la Starcraft, lehetőségekben nincs hiány.


Agrár jellegű képecske: középen egy csodaszép állat dekorációnak, a levegőben pedig a francia birkacsapás nevű terrorfegyver

Hát akkor egyenlőre ennyit a Worms Armageddonról. Illetve nem csak egyenlőre – alig hiszem, hogy a játék megérdemelne egy második pillantást is. No nem mintha rossz lenne, efféle gonoszságot igazán nem állíthatok. Fogalmazzunk inkább úgy, hogy a Worms Armageddon korántsem hozta meg azokat a változásokat, melyeket sokan reméltek. Az igazat megvallva erős kétségeim vannak affelől, hogy bárkinek is megérne tizen-akárhányezer pénzt a program. Kivéve persze azon balga halandókat, akik ne'adj Isten kihagyták anno a Worms 2-t. Nos, nekik tiszta lelkiismerettel ajánlhatom az Armageddont, mivel a Team17 annak idején egy kihagyhatatlan klasszikust alkotott.

Csak éppen ugyebár van az a mondás az öreg kutyáról meg a fekvésről – na ezt igazán megfogadhatná a legtöbb szoftvergyártó cég...

T.J



A születésnapiu torta elengedhetetlen tartozéka a napalmos hordó

Worms Armageddon

FEJLESZTŐ: Team 17
KIADÓ: Microprose
WEBSITE: www.team17.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P100, 32MB RAM
Ajánlott: P150
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	8/10
Játszhatóság	10/10
Szavatosság	8/10
Zenebona	8/10

Summa summarum

Nem rossz, de azért a "Worms2: Expansion Set" titulus találóbb lett volna

végítélet

83%

BROO

Megzer

Kétség sem férhet hozzá, hogy a Starcraft még manapság is a legjobb valós idejű stratégiai játékok közé tartozik. Sőt, sokak szerint enyhén élemedett kora ellenére (ha jól számolom, nagyjából egy éves a drága) is méltó "a Legjobb" címre, bár ez egy Blizzard-játék esetében nem is meglepő. Warcraft, Diablo, Starcraft – olyan programok ezek, melyek előtt egész PC-s generációk nőttek fel. Egy szó mint száz: eleve elfogultan láttam hozzá a Brood War kivesézéséhez, elvégre egy hivatalos Starcraft-kiegészítőtől azért még a leggyanakvóbb természetű alak is kellemes dolgokat remél. S láss csodát, nem is kellett csalatkoznom. Azt ugyan nem állítanám,


Jubileumi (10000.) alkalommal adjuk elő a közhelyet: "A híd túl messze van"


Az emberkolónia első ismerkedési estje a protoss Dark Templarokkal némi véráldozatot is követel

hogy a Brood War egetrengető újítások pergőtüzét zúdítaná a játékosokra, de a sokat látott Starcraft-veteránok polcáról ennek ellenére sem hiányozhat.

Először is ott kuporog a CD-n egy komplett hadjárat (3*9 pálya) a hozzátartozó animációkkal, új egységekkel és hősökkel. A játék készítői egyébként hűek maradtak a hagyományokhoz: a történet egy meglehetősen cinikus, árulásokkal és váratlan fordulatokkal teletűzdelt antiutópia. Ezen oknál fogva nem is lövöm le az érdekesebb poénokat: tessék szépen végigizzadni a 27 pályát. Mondjuk az "izzadás" enyhe túlzás, mivel a gép – sajnos – még mindig igen passzívan játszik. Szépen beerődít magának egy kellemes kis védelmi vonalat, vadul bányászni kezd s folyamatosan küldi a nyakunkra csapatait. Nem von össze igazán nagy erőket, nem használja ki a játékosok esetleges baklövéseit, és sokszor elég ostoba összetételben gyártja le seregeit. Az egyébként már az eredeti Starcraftra is igaz volt, hogy az egyszemélyes hadjáratokon legfeljebb a játék alapjait ismerhetjük meg, a valódi kihívást a multiplayer-pályák jelentik. Azt viszont el kell ismernem, hogy a Brood War hadjárata azért némileg nehezebbre sikerült. Az új egységeket meglehetősen ügyesen használja a gép is, s nem egyszer egészen borzadályos túlerővel találhatjuk magunkat szemben. Persze az igazi profik számára még így is csak ujjgyakorlatot jelent.


A Sötét Templáriusok következő útja Zergfalvára vezet

Ami viszont az új multiplayer pályákat illeti..., nos, ezeken mindenki kösse fel a felkötnivalót. A gép már az eredeti Starcraftban is határozottan ügyesen játszott – amennyiben multiplayer pályán kerültünk vele szembe. Klasszisokkal keményebb ellenfél volt, mint a már emlegetett hadjáratok során. A Brood Warban még erre is rátettek egy lapáttal: le a kalappal az előtt, aki egyszerre két gépi ellenféllel szemben is helytáll. Egész egyszerűen pokoli jó az A.I. – gyors, agresszív, ügyesen kombinálja csapatait s mindig a gyenge pontokon támad. Az új térképek szintén a profi játékosok számára lettek kiagyalva, különösen igaz ez a 4-8 személyre tervezett pályákra. Egyszer volt alkalmam részt venni egy négy játékos vs. négy gép elleni ütközetben – mit mondjak, nem mindennapi élmény volt.

NÉHÁNY JÓ TANÁCS...

...azoknak, akiket a fentiek nem rettentettek el a neten történő játéktól. Azt mindenesetre már most előrebocsájtom, hogy a hadjárat végigjátszása során mindenkiben kialakul majd jópár teljesen hibás reflex. Példának okáért rutinos játékosok ellen nincs idő szép nyugodtan fejlesztgetni és építgetni, aki pár perccel a játék kezdete után sem tud egy komolyabb gyalogos-csapatot a legközelebbi nyersanyag-lelőhely őrzésére küldeni, eleve elvesztette a partit. S eztán sincs megállás: folyamatosan ontani kell az új egységeket és irtani az ellenfél bányászait. Tapasztalataim szerint minimum három (!) bányászt kell minden mezőnyi kristályra ráállítani, csakis így tarthatunk lépést a géppel.

Alapvető szabály az is, hogy a nagyobb csapatokat mindig védjük detektoros egységekkel. A protossok Dark Templarjai eleve láthatatlanok, de még az emberek vadászgépei illetve Ghostjai is rendkívül kellemetlenek tudnak lenni. Ja, és mindig használjunk felderítőket – kémleljük folymatosan a még szabad kristály-mezőket és a fontosabb hidakat illetve hágókat. Igaz ugyan, hogy jópár egységet el fogunk veszíteni majd e taktika miatt, de mindig felkészülten vehetjük fel a harcot az ellenfél támadócsoportjaival.

Ami az ideális csapatösszeállítást illeti, itt már nehezebb örökérvényű igazságokkal szolgálni. Sok játékos esküszik a kizárólag zerglingekre és tengerészgyalogosokra épülő rohamtaktikára, bár az igazán kemény játékosok ellen az effajta egyoldalú hadviselés szerintem nem válik be. Felállt ellenfél ellen csakis a többkomponensű csapatokkal nyerhetünk csatát – a tankokat például lépegetők, lángszórósok és tengerészgyalogosok fedezete mellett érdemes bevetni, de nem árt néhány Medicet és Ghostot sem a közelben tartani. Egyébként a legjobb tanítómester ugyabár az élet, úgyhogy a Galaxis Útikalauz részegségre vonatkozó pasz-szusát idézve: "uccu neki és sok szerencsét"...

ÚJ EGYSÉGEK ÉS FEJLESZTÉSEK

Medic: mint az a nevéből is sejthető, leginkább a sebesült gyalogosok gyógyításában jeleskedik. Ezenkívül eltávolíthatja a katonáinkat ért varázslatok káros hatásait is, úgymint a Zergling parazitákat vagy a Ghostok bénítását. Legfőbb erénye, hogy ezeket a hasznos képességeit magától is használja, azaz nem kell a csata hevében állandóan kutakodnunk a fehérpáncélos felcserek után – minden komolyabb gyalogos csapatban ott a helye. Amúgy van még egy igen kellemet-

...arCraft

...D WAR

EXPANSION SET

...ült protosstaták

len képessége: megvakíthat egy ellenséges csapatot, melynek látótávolsága egy mezőre csökken. Jópofa trükk, bár komolyabb ütközetek alatt aligha lesz időnk efféle körmönfont módszerekre.

Valkyrie fregatt: erős páncélzattal bíró, rakétasorozatokat eregető repülő – ideális a nagy tömegben rohamozó Mutaliskek illetve Guardianok megritkítására. Apró szépséghibája, hogy csakis légi célpontokat tud támadni. Sajna meglehetősen drága jószág, 250 egységnyi ásványt és 125 egységnyi gázt kóstál. Leginkább tankokkal, illetve gyalogosokkal együtt mozgatva életképes, bár akkor már a lépegetők jóval hasznosabbak lehetnek. Nem mondhatni, hogy túl sűrűn használnám...

Charon Booster (fejlesztés): a már emlegetett lépegetők lőtávolságát növeli, sajnos csak a légi egységek ellen. Ennek ellenére az egyik legjobban használható fejlesztés, mivel a lépegetőket általában légvédelmi feladatokra szoktam bevetni. S még csak nem is kerül sokba – ajánlom mindenki figyelmébe.

Lurker: tán a legbunkóbb zerg egység a játékban, mivel a föld alól is (illetve csakis onnan) képes támadni. Ilyenkor egy egyenes vonalban sebez az előtte állókon, nagy tömegben rohamozó gyalogosok ellen ritka hatásos. Kiválóan alkalmas még az épületek, s különösen a bunkerek elpusztítására. Szerencsére elég sok időbe telik, amíg beássa magát a föld alá, így van némi esély a megsemmisítésére. Multiplayer játékban egyébként különös előszeretettel használja a gép, méghozzá igen ügyesen. Undorító egy féreg, annyi szent!

Devourer: randa repülő dög, savas köpetével (vigyázat: területre hat!) még a legmasszívabb protoss flottának is kellemetlen perceket szerezhet. Ezek a lövedékek a direkt sebzésen túl rongálják a célpont páncélját és csökkentik a tűzgyorsaságát is. A szárazföldi egységek ellen viszont teljesen védtelen, így nem árt hozzá néhány Hydralisket csatolni.

Chitinous plating (fejlesztés): kettővel növeli az Ultraliskek páncélját. Nem valami nagy durranás, az a nyomorult két pont aztán igazán nem befolyásolja az Ultraliskek túlélési esélyeit.

Anabolic synthesis (fejlesztés): aligha-nem a Starcraft alkotói is úgy érezhették, hogy az Ultraliskek elég gyengére sikeredtek, mivel az előbbihez hasonlóan ez a fejlesztés is őket erősíti. Egész pontosan gyorsabban mozognak és támadnak a kis aranyosak, aminek köszönhetően már egészen használhatóvá válnak. Jó befektetés.

Dark Templar: a protoss Zealotok nagy testvérei, a leghalálosabb közelharci egységek. Láthatatlanok (méghozzá folyamatosan), pokoli nagyokat sebeznek és két Dark Templar bármikor összeolvadhat egyetlen Dark Archonná. Felderítésre, közelharcra, váratlan rajtaütésekre egyaránt alkalmasak, talán a legerősebb protoss gyalogos-egység a játékban.

Dark Archon: ő is igen vicces jószág – közvetlen támadásokra ugyan nem képes, ám három remekül használható varázslattal bír. A Mind Control gondolom magáért beszél: használatakor átvehetjük a célpont felett az irányítást. Véglegesen. Apró szépséghibája, hogy használatakor elveszíti Archonunk az összes manáját és pajzsát, úgyhogy nem árt óvatosan bánni vele. A Feedback képességgel a varázsolni képes egységeket trétálhatjuk meg, míg a Maelstrom" az ellenfél gyalogságát bénítja meg egy időre. Alapvetően mindhárom képesség használható lenne, csak az igazán kemény játékok eszeveszett rohanásában aligha lesz időnk efféle trükkökkel bajlódni.

Corsair: az amúgy is erős Protoss légierő legújabb tagja. Harcban nem túl marcona, ám igen gyors és Disruption Web képességével időlegesen megbéníthat egy célpontot. Lövegtornyok és bunkerek kifüstöléséhez ideális.



Kisebb zerg belviszály – pedig a mondás is azt tartja: "Zerg a zergnek szemét..."



"...nem vájja ki" (és mellesleg a Protossok is így állhatnának egymással)



Ahogy így elnézem, légideszant hadműveletem nem járt maradéktalan sikerrel

EGY KORREKT KIEGÉSZÍTŐ

A fenti megnevezés alighanem tökéletesen lefedi a Brood Wart. Igazán sok új színt és ötletet ugyan nem visz az eredeti játékba, ám ahhoz épp eleget, hogy a Starcraft-rajongók népes táborát még pár hónapra a monitor elé szegezze. A hadjárat izgalmas, a multiplayer térképek remekül megszerkeztettek, az új egységek pedig tökéletesen illeszkednek a játék egészébe. Elég erősek ahhoz, hogy érdemes legyen őket használni, viszont ennek ellenére sem borítják fel a Starcraft kényes egyensúlyát. Szóval nekem tetszik, na! Zárszóként még megjegyezném, hogy az igazi mazochisták letölthetnek az Internetről maguknak egy patchet, ami többek között feltuningolja az amúgy is halálos gépi ellenfeleket. Brrrr...

T.J.

Starcraft: Brood War

FEJLESZTŐ: Blizzard Entertainment
KIADÓ: Sierra
WEBSITE: www.sierra.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16 MB RAM, eredeti SC
Ajánlott: P166, 32 MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: modem, LAN, Internet (8 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■□□
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

Klasszikus Blizzard-kiegészítő, így tehát mindenkinek kötelező darab

végítélet

90%

Grisa! Ggye nyimecki?

CLOSE COMBAT THE RUSS

Nu, sto éta? – tört fel belőlem bohó ifjúságomban megszerzett orosz (illetőleg: szovjet) nyelvtudásom mintegy 75%-a, amint megpillantottam a Close Combat III: The Russian Front dobozán díszelgő marcona pufajkás hadfit, aki vádlón rámszegezett ujjal jelezte, hogy megismert a Panzer Generalból. Da, éta sto – buggyant elő a maradék negyedrész is, mihelyt elindítottam a játékot, mert végül is pont azt kaptam, amire számítottam. A Close Combat névvel asszem olyan '95 magasságban találkozhattunk először PC-inken. A Microsoft logo ugyan kicsit érdekesen festett rajta, de a megszállott stratégák felcsillanó szemmel szúrhatták ki, hogy a fejlesztő az az Atomic Games, akik az évtized első felében oly sok remek stratégiai játékkal örvendeztették meg a "szobazsukovokat". Már a CC első részében is teljesen sutba dobták addigi hagyományaikat, hogy valami teljesen újjal rukkoljanak elő: a Közelharccal egy olyan taktikai szintű játékot akartak csinálni, ahol nem hadosztályok személytelen tömegei, hanem – akárcsak a valóságban – egyes katonák avagy a páncélosok személyzetének egyéni képességei, felszereltsége és tettei döntik el egy-egy összecsapás végkimenetelét – mindezt az akkor divatba jövő C&C-stílus módjára real time-ban. Ehhez sikerült is ideális témát választani: azt a kéthónapos nyűglődést, amit az angolszász haderő folytatott a D-Nap után Normandia bozótjaiban. Hogy a játék mennyire volt sikeres a maga idejében, már nem igazán emlékszem – annyira viszont biztosan, hogy két év múlva kövesse a második rész, ami a szintén elég kellemetlenül elsülő arnhemi légideszant hadműveletet dolgozta fel. A sorozat harmadik része témájának már egy méretesebb dolgot szemeltek ki: az orosz front eseményeit szőröstül-bőröstül.

Tovaris Ivan Kovbojov '43 közepére már korabeli szovjet marsallokat megszégyenítő mennyiségű medáliát halmozott fel

A NAGY HONVÉDŐ HÁBORÚ

A játékban játszhatunk egyes csatákat, hadműveleteket vagy akár Grand Campaignt, azaz az egész hadjáratot '41 júniusától egészen '45 májusáig. A tizenhat hadművelet között megtalálhatók a front legnevesebb hadműveletei a Barbarossától Sztálingrádig, és a kurszki Citadellától a berlini végső leszámolásig. A Panzer General imposáns földrajzi méreteihez szokott játékosnak persze kissé hamisnak tűnnek ezek a "hadműveletek", lévén a bennük foglalt 3-5 összecsapás 1-2 négyzetkilométeren zajlik – de persze valahol érthető, hogy kicsit azért körülményes lett volna a kurszki csatában résztvevő 1.500 páncélost egyenként kommandírozni, ráadásul valós időben... Na mindegy. Az viszont már nem mindegy, hogy a hadjáratban ugyanazokat a hadműveleteket és azon belül is ugyanazokat a csatákat játszhatjuk. (Fújjjjj! – láttam én már olyat is, hogy campaignben új helyszíneket generált a játék!) A háború menetét persze nem változtathatjuk meg (a Panzer Generalokat leszámítva ilyen lehetőséget egyébként sem pipálhattunk még), szóval előbb-utóbb mindenképpen Joszif Sztálin harckocsik dübörögnek Berlin utcáin, de azért belülről is kic lipót módon lett a campaign megszervezve: például a németekkel nagy nehezen bevettem a második hadművelet végén mosolygó Kremlt – erre a következő hadműveletben két pályával "hátrébb" fogadhattam a szovjet ellentámadást. Persze ezzel a marhasággal legalább nem részrehajlóak, mert Ivánékkal is sikerült véres verítékkel megnyernem ezt a második kört, úgy, hogy lezavartam a fritzeket a térképről – a következő moszkvai ellentámadásban meg természetesen (?) kezdhettem elölről az eltakarításukat. Fújják fel!... Ez a "logika" egyébként jellemző a játék többi hadműveletére is – szépen fel-le kergetőzünk, annak megfelelően, ami a történelemkönyvben írva vagyon, és függetlenül a játék valós állásától.

Új játék választása után kiválaszthatjuk, hogy melyik oldalt akarjuk irányítani, továbbá egy rakásnyi könnyítést kérhetünk (mindig látjuk az ellenfelet és tudjuk milyen erős, a csapatok mindig végrehajtják a parancsainkat, satöbbi) – de ilyen csalásokhoz veterán stratégák persze még álmukban sem folyamodnak.

Az utánpótlásban ugyan ott mosolyog egy zsákmányolt T-34, de a kurszki offenzivára készülődő csapatkám így is elég impozáns


Az Ivánról elnevezett magaslatnál már negyedszer söpör végig a front, ami kicsit megviselte a környék állagát

Hopp, még egy igazán fontos kis apróság: egy játékot elindítva meg kell adnunk a nevét, és a program minden ütközet után szépen autosave módjára elmentegeti az állást. Nemkívánatos malőrök esetére azért nem árt MÁS néven is mentegetni néha, mert – mint tudjuk – ugyan a veterán stratéga nem csal, csak néha a guta megütheti...

A CSIPET CSAPAT

Egy új játék indítása után célszerű a Briefing pontban (az eligazításnál) elmerülnünk, ugyanis a legtöbb háborús játéktól eltérően itt tényleg elég jó kis helyzetelemzést kapunk a hadműveleti célokról, a várható ellenséges erőkről, továbbá a győzelemhez vezető javasolt útról. Ennek fényében célszerű az utánpótlási pontokból (a továbbiakban UP) összeállítani csapatainkat. Pontosabban csak kiegészíteni, hiszen normál beállításnál az UP-t meglehetősen szűken adagolja a játék, még akkor is, ha az adott hadműveletben a mi oldalunkon van a túlsúly.

Rangunktól függően maximum 11-15 csapatot vethetünk harcba. A kezdeti rang a hadművelet idejének függvénye is (minél későbbit játszunk, annál nagyobb), teljes campaignnél pedig az eddigi hadműveletek sikeréért kapott 1-4 bónuszpontot összegyűjtögetve lépkedünk előre a ranglétrán. Minden ötödik pont egy előléptetést jelent, továbbá a magasabb rangoknál választhatók lesznek a jobb minőségű SS-, gárda- és ejtőernyős alakulatok is. Teljes hadjáratnál egyébként a gépi ellenfél rangja is a győzelmeiért kapott bónuszok függvénye (részhadjáratoknál egyenlő az állás), így tehát ügyesebb hadvezéreknél előfordulhat, hogy a vidám és hosszas sztyeppei kergetőzés után Grisa őrmesterként látogat Berlinbe.

A Kremlt csúfosan nagy mennyiségű T-34-es védelmezi, de a nagy hadvezér szorgosan amortizálja őket

A csapatokat frappáns módon négy típusba, azon belül pedig minőség szerint három kategóriába (tartalékos, reguláris, elit) osztották:

– a parancsnokok között vannak az egyes parancsnokok, stábok és járművek (páncélkocsitól a tankig). A parancsnok ugyanolyan harcoló egység lesz, mint a többi, azzal a bónusszal, hogy a környékén lévő ijedt egységeket nyugtathatja vagy a támadókat lelkesítheti, annál nagyobb hatósugárban, minél jobb járművön utazik;

– gyalogosok között vannak a különböző bokorugró rajok. Ezek adják majd csapataink gerincét a másodosztályú tartalékosoktól kezdve a "sokk" csapatokig (honnan szülhették ezt a definíciót?), bár szerepük szerint kissé fogyó árunak tekintendők. Nyílt terepen legfeljebb a hasonló tűzerővel rendelkező ellenfelek ellen van esélyük, de mivel legtöbbjüknél van kézigránát vagy Molotov-koktél is, közvetlen közelről pán-

célosokat is megsemmisíthetnek;
– a páncélosok között találjuk a tankokat és a rohamlövegeket (ha valaki nem tudná, a kettő között az a különbség, hogy az utóbbiak ágyúja nem forgatható toronyban van elhelyezve, hanem majdnem mereven előre néz), a mezei konstrukcióktól kezdve az aknaszedőkig és lángszórósokig;
– Support címszó alá került minden, ami az előző háromból kimaradt: utászok, páncél-

COMBAT

AN FRONT

törő és gyalogsági ágyúk, akna- és rakétavetők, golyószórós és lángszórós különítmények, különböző kegytárgyakkal felszerelt páncélkocsik, miegymás.

Az újabb típusok természetesen korhűen jelennek meg, de – UP híján – természetesen '45-ben is vásárolhatunk Panzer II-eseket. Nyilvánvalóan egy kategórián belül általában az a jobb, ami drágább. Szó se róla, a típusok között nincs akkora választék, mint mondjuk a Steel Panthersben vagy a Panzer Generalban, de az biztos, hogy ezen a taktikai szinten az egyes darabok egyedi tulajdonságai sokkal jobban használhatók. A PG-ben például eszembe nem jutott volna Panzer II-ket vásárolni Sztálingrádnál – a viszonylag olcsó lángszórós variánsával viszont itt alaposan meg lehetett pirongatni a háztetőkön sunnyogó Ivánokat. Külön poén, hogy ha mondjuk egy kilőtt páncélos vagy ágyú használható állapotban kerül egy ütközet után a kezünkre, akkor azt úgyszintén besorozhatjuk csapataink közé – a KV-I nehéz harckocsik például igen jól jöttek von CoVboy oberlieutnantnak a Kremlt védő T-34-esek ellen.

Persze hogy ne legyen minden fenékig tejfel, akad azért marhaság is bőven. Az ugyebár magától értetődő dolog, hogy mindenki igyekszik elkölteni egy csata előtt az összes UP-t, azaz vesz mondjuk még pár géppuskást, ha mondjuk Tigrisre már nem futja – aztán szomorúan konstatálja, hogy a már legalább egy ütközetet harcolt csapatait féláron tudja csak "eladni". A kettes számú marhaság az, hogy nem lehet upgrade-elni a csapatokat, azaz nem cserélhetjük le egy tapasztalt T-34 legénység tankját mondjuk egy Joszif Sztálin II-re (legfeljebb azzal a módszerrel, hogy kilövetjük, és ha a legénység túlélte az eseményt, akkor a Refittel a jobb tankra javítjuk a megrongálódott csapatot). Az is igen kellemes húzás a játéktól, hogy néha pihentetni kell a leharcolt csapatokat egy kört (ha sok a hulla, akkor a Refitre kapott utánpótlással talán nem), de az eltartott nálam egy darabig, amíg rájöttem, hogy ha ezután megint használni óhajtom őket, akkor még egy Restet kell kérni náluk. Ennyit a sirámokból, ideje elkezdeni játszani.

JÉGMEZŐK LOVAGJA

Az ütközet első lépése csapataink kiindulópontjának meghatározása. Na, itt már végérvényesen el lehet rontani a dolgot! Idővel mindenki megszokja majd, hogy úgy támadásban, mint védelemben nem árt megszállni a csatateret uraló magaslati pontokat (ha más nem, akkor a gyalogosokkal a számmal jelölt emeletes házak felső szintjét), gyalogságot illdomos először bizonyos fedezékben felállítani, lehetőleg mindig a legnagyobb tűzerőt összpontosítani a célokra – és hasonló okosságokat, amit a tiszthelyettes-képzők első osztályában próbálnak a nebulókba verni. Az irányítás ugyanaz, mint az előző két részben – de kár is lett volna megváltoztatni, mert kényelmesebb már nem is lehetne. Az egységeknek háromféle mozgási parancsot adhatunk: lopakodást, normál mozgást és gyorsat. Gyalogosok az elsőnél kúsznak (ellenség közelében és aknamezőn melegen ajánlott), normálnál sétálnak, míg harmadiknál futnak vagy robognak. Járműveknél talán nem is fontos az elsőt használni, mert már a normál mozgásnál is meglehetősen óvatosan forognak ide-oda, gyors mozgást viszont csak fedezékben erőltessünk velük, mert ilyenkor könnyen oldalba durranthatják kedvenc tankjainkat. Normál esetben az egységeink automatikusan tüzet nyitnak a tiszta célpontot nyújtó, lőtávolságban levő ellenfélre, de a Defend paranccsal megadhatjuk, hogy a nyolc közül valamelyik irányba védekezzenek (csak viszonozzák a tüzet), illetve az Ambush paranccsal csak akkor tüzeljenek, ha majdnem biztos a találat (egyébként ugyanígy lehet helyben forgatni is a csapatokat). Tüzelni rendszerint direkt módon tudunk (a csapat látja a célpontot), ez alól csak az akna- és rakétavetők a kivételek. Tűzparancsnál a csapatunktól húzott vonal zöld színe mutatja a belátott területet, és a célponton megjelenő célkereszt színe a találati valószínűséget (zöld – valószínű, fekete – hatótávolon kívül vagy túl erős a páncél). Igen kellemes momentum, hogy nemcsak ellenséges csapatra, hanem bármilyen helyre is lőhetünk: így tehát ha nincs néhány lángszórós takarítóosztagunk, akkor az óvatos duhaj gyanús épületek közé való berobogás előtt odadurrant pár üdvözlő szót deli Tigriseivel. A harci események előtt egyébként le a kalappal, mert maximálisan élethűen lettek szimulálva. A páncélgránátosaink közül például jóval lassabban fut, aki a géppuskát cipeli; mivel a páncélosok nyílásait harcban lezárják, hátrafelé nemigen látnak (kiváló lehetőség, hogy hátulról kúszva becserkésszük őket, és egy kézigránáttal pontot tegyünk pályafutásuk végére, különösen a csak menetirányban tüzelő rohamlövegeknél); egy gyalogos csapat majdnem mindig megadja magát, ha több irányból kap tüzet; a nyomjelzőkből akkor is ki lehet szúrni egy ellenség hollétét, ha teljes fedezékben van – és még sorolhatnám a végtelenségig. Ráadásul a csapatokra kattintva mindig minden egyes emberkénkről tudjuk, hogy éppen mit művel, milyen lelkiállapotban van, hány lőszere van – és így tovább. Ehhez még hozzájön az is, hogy nagyszerűen eltalálták az egyes fegyverek közötti különbséget (igaz ettől néha a guta kerülgetett): például nem biztosan az a tökéletes módszer, hogy ha a '42-es német tankokkal szemtől-szembe tűzpárbajt játszunk a T-34 és KV-I nevű gengszterekkel...

A feladat egyébiránt szokás szerint az, hogy a minél kisebb elszenvedett és minél nagyobb okozott veszteség mellett elfoglaljuk az ellenfél kezében levő kulcspozíciókat. Ha a Settingsnél nem piszkáltunk semmit, akkor a játéknak akkor van vége, ha az egyik fél meglép a csatamezőről, vagy valamelyik oldal elfogadja a másik által felajánlott tűzszünetet. Utóbbi esetben az UP-k újbóli elosztása után ugyanazon a harctéren folytatódik az összecsapás, viszont az indulási pozícióknál figyelembe veszi a játék az utoljára elfoglalt területeket. Meglépni két módszerrel lehet: egyenként kiléptetjük a csapatainkat a bal avagy a jobb oldalon, illetve a Flee-vel általános visszavonulásra adunk parancsot. Utóbbinál azonban nem árt tudni, hogy a mozgásképtelen egységeinket elvesztjük (a még olcsón javítható tankoknak csak a személyzete marad meg), továbbá ha egyes csapatainkat valamelyik oldalról már átkarolta az ellenfél, akkor további veszteségeink is lesznek. Egyenes frontnál – például kezdésnél – mindig nulla a veszteség. Hitlerrel és Sztálinnal ellentétben egyébként ezzel a két lehetőséggel elég jól tudunk itt operálni: ha túl nagy a túlerő, akkor a hadműveleten belül esetleg megéri feladni egy-két pályát és a közben kapott UP-kból pedig megerősíteni a csapatokat, illetve – ha nagy volt a veszteség és még egy csomó UP maradt a tarsolyban – elfogadni egy tűzszünetet akkor is, ha egyébként nyugodtan győzhetnénk.

Az utolsó felvonás Berlinben: a Moltke-híd már orosz kézen, de egy Joszif Sztálin tank bánta

NINCS ÚJ A NAP ALATT

Önmagában nézve dögös kis játék a Close Combat III. Tényleg bosszantóan valósághű, és ebből adódóan megvan a maga sajátos hangulata. A hadműveletek között korabeli filmhíradók montázsait szemlélhetjük, csapataink germánul és szlávul karattyolnak a rádióban, és ha az opciók között nem birizgáljuk a lehetőségeket, még 100% realitással is egész jól eljátszik vele egy gyakorlott játékos. Az AI persze csal (néha egy kiadósabb vereség után annyi páncélossal jelent meg, amihez legalább ezer UP kellett volna), de nem feltűnően, és csak ritkán játszik pattra. Az alapvető gond a néhány gyermekbetegség mellett a kinézettel van: igaz ugyan, hogy minimum 800*600 hi-colorban megy, de bír 1152*864-et is – de ez a látvány '99-ben azért akkor is elég ronda. Persze egy stratégiai játéknál nem ez a lényeg, de ennél nagyságrendekkel szebb C&C-klónok is születtek már (mert tulajdonképpen ez is az). Attól függetlenül persze végigjátszottam a németekkel és az oroszokkal is, ami már azért sokat elmondhat élvezeti értékéről.

CoVboy

Ha így folytatja, von CoVboy őrnagy az Oderától visszahajtja Ivánékat Moszkváig

Close Combat III

FEJLESZTŐ: Atomic Games
KIADÓ: Microsoft
WEBSITE: www.microsoft.com/games/
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 16 MB RAM
Ajánlott: 32 MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: modem, LAN, Internet (2 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság ■■■■■■□□□□
Játszhatóság ■■■■■■■■■■
Szavatosság ■■■■■■■■□□
Zenebona ■■■■■■■■□□

Summa summarum

Kicsit ronda és szokni kell a stílusát – utána már nehéz lesz abbahagyni

végítélet

84%

DRIVER



ELECTRONIC ARTS™

576 KByte
POSZTER


ALIENS
VERSUS
PREDATOR


576 KByte
POSZTER

GLOBAL DOMINATION

Globális dobálós

Az ember tudvalevőleg gyarló, és könnyen esik szokásai rabságába. Ha mondjuk egy kiadó mindig is kimagaslóan egyedi produkcióiról volt híres, meglehetősen pozitív érzelmekkel lát neki a tesztelésnek. Így történt valahogy ez a Psygnosis Global Domination című játékánál is. Igaz ugyan, hogy a Psygnosis inkább az akciójátékok kategóriájában jeleskedik igazán, de azért már voltak igen kellemes kiruccanásaik idegen vizekre is – miért lenne ez most másképp? Nos, ezúttal sajnos az a bizonyos kivétellel hozott össze a rossz sorsom, hisz olyan nagy nevű játékok után, mint a Lemmings, a Discworld vagy a Novastorm, a Psygnosis most egy lényegesen gyengébb produkciót dobott piacra.

A Global Domination talán a stratégiai játékok csopotrját óhajtja gazdagítani, de azok közül is a gyengébbik fajtájukét. A játék lényege röviden annyi, hogy az emberiség fejlettségi szintje már nagyon a csillagos eget rugdossa, mikor egy kormány végzetes hibát követ el, és kitör a totális globális háború. Itt jövünk a képbe mi, ugyanis egyészen véletlenül épp most léptünk be egy titkos mexikói elit alakulatba. Feladatunk a parancsok végrehajtása és a világbéke megteremtése lesz. Mindehhez a mai technika mellett már az ujjunkat sem kell mozdítanunk – illetve pontosabban csak azt kell, mert a csatákat egy térképen át vívjuk a célkeresztünk irányításával. Ennyit a mélyen szántó kerettörténetről, amely pont olyan magvas, mint maga a játék.

Talán mondani sem kell, hogy kezdetben egy igazán kellemesen festő intro fogadja a játékost. Az átvezető filmekkel együtt kiváló minőségűek, legutóljára talán a Wing Commanderben láttam hasonló kidolgozású videót. Ha a magyar filmgyártás csillagai csak megközelítenék azt a látványt, amit manapság egy huszadrangú játékokhoz készítenek, akkor a mozik csurig lennének a lelkes nézőkkel. (Sajnos nem ez a helyzet, de ez nem is tartozik a témához.) Az intróban megismerkedhetünk a segítőtársainkal és természetesen magával a nagyfőnökkel is. Körbevezetnek bennünket az irányítóteremben, és máris megkapjuk az első megbízatásunkat.

A játék gyönyörű videói és zenéi talán csak a mézesmadzag szerepét szolgálják a produkcióban, mert a feladatunk az egész játékban mindössze annyiból áll, hogy egy elegánsan megrajzolt földgolyón a célkeresztünk segítségével különböző helyekre lőjük rakétáinkat és küldjük egységeinket. Ebben lehetőség szerint a kapott utasítások szelleméhez kell ragaszkodni, mert ha módszerünkkel csak egy kicsit is eltérünk az elénk vetített küldetéstől, halálra leszünk ítélve. A feladatok tulajdonképpen még érdekesnek is mondhatók, csak éppen ott van az az apró kis szépséghiba, hogy akármilyen a feladat, a végrehajtása szinte ugyan olyan, mint az összes többié. Vagyis a harmadik-negyedik pálya után az ember már kezdi kicsit elunni magát, és a további pályák helyett a reset gomb után kezd tapogatózni. Ez persze csak azon kevesekre vonatkozik, akik egyáltalán eljutnak a negyedik pályáig, mert a nehézséggel igen bőkezűen bántak a programozók. Annyira nehéz betartani a küldetésben leírtakat, hogy ember legyen a talpán, aki uralkodni bír magán. Csak egy példát említenék: a feladat Észak-Afrika szétbombázása, de amikor már úgy belelendültem, hogy az ötszázadik lövést adtam le, a bal alsó sarokban megjelent egy apró kiírás, miszerint "Afrika megadja magát, ne lőjj tovább". Ilyenkor már begörcsöl az ember keze és nem képes rögtön leállni, ezért akarva-akaratlanul leadtam még pár lövést– ekkor a LOSE felirat tájékoztatott, hogy ne is erőlködjek tovább, a küldetést ugyanis ezzel elvesztettem.

Hogy veletek ez ritkábban forduljon elő, nem árt, ha figyelmesen elolvassátok a folyamatos instrukciókat. Az irányítás egyébként tök egyszerű: az egér mozgatásával forgatjuk a földgömböt, a bal gombbal lőhetjük ki a támadó rakétákat, a jobb gombbal pedig az elhárító tölteteket. A gombok nyomvatartásával tudunk átváltani más fegyverekre, és ami a legfontosabb, a szóköz lenyomásával léphetünk be az aktuális terület főhadiszállásába. Ha ez a terület a miénk, akkor innen küldhetjük ki vadászgépeinket és hadihajóinkat, ha ez az ország ellenséges, akkor itt tudjuk kiválasztani, hogy melyik bázisát támadjuk az adott hatalomnak. Ennyit elég is tudni az irányításról, hogy játszani kezdhessünk, a speciális billentyűket úgyis elolvashatjátok a Controls menüpontban.

A Global Dominationben kétféle módon indulhatunk a háborúba: a normál játék a "New Campaign", melyben egyedül kell felvennünk a harcot az ellenségekkel és a hálózati játék, ahol barátainkal szövetkezve, vagy éppen ellenük küzdve szállhatunk ringbe. Ezen felül ajánl a játék, egy úgynevezett konfliktusszerkesztőt is, ahol kedvünkre készíthetünk magunknak gonoszabbnál gonoszabb küldetéseket.

Összegezve, a Global Domination nem más, mint egy üres és értelmetlen háborúskodás, a 3D-gyorsítók lehetőségeit messzemenőleg NEM kihasználó, bár mindenesetre igencsak újszerű próbálkozás a stratégiák terén. Nem tudom, hogy miért, de hihetelen egyszerűségéből adódólag nekem mindig egy atomkori Risk jutott róla eszembe – azzal a különbséggel, hogy a Risk igencsak szórakoztató társasjáték. A lényeg az, hogy a Psygnosis legújabb "stratégia csodája" nem váltotta be a hozzá fűzött reményeimet, sőt bebizonyította, hogy még egy ilyen remek cég is követhet el tévedéseket. Csak olyanoknak ajánlanám a játékot, akik szeretnék mesés videókon és remek zenéken csámcsogni, amelyekhez mindegy milyen játékot csomagoltak. Kell hozzá egyébként egy jó adag képzelőerő is, mert a Global Domination szemlátomást azt kívánja a játékostól, hogy lelki szemeivel odaképzelje a monitorára azokat a látványos jeleneteket, melyeket más játékokban real-time-ban élhet át kedve szerint.

"Szavannák, fekete nők – óóóóh, Afrika!..." (A bombázókat a Kft kihagyta)

Ez itt egy ország, teljes berendezéssel

A videók viszont minden kritikán felül állnak

Global Domination

FEJLESZTŐ: Leeds Studio
KIADÓ: Psygnosis
WEBSITE: www.psygnosis.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 32MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, OpenGL, 3Dfx
Multiplayer: Modem, Internet, LAN

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■□□□□□
Játszhatóság	■■■■■■■□□□
Szavatosság	■■■■■□□□□□
Zenebona	■■■■■■■■□□

Summa summarum

Az első tíz perc után csodálkozik az ember, hogy hova lett a játék többi része

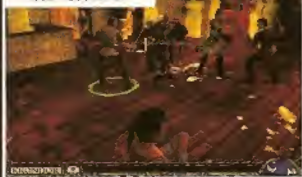
végítélet

70%

Visszatérni é

Return to Krondor

Több mint öt év telt el a Betrayal to Krondor megjelenése és tesztelése óta. Azóta – azt hiszem joggal mondhatom – gyökeres változásokon ment keresztül a PC-s piac. Ma már szinte minden eltolódott a 3D felé, s ez a trend elsősorban az akciójátékoknak és szimulátoroknak kedvez. Alig-alig jelennek meg szerep- és kalandjátékok, elég csak átböngészni az előző 576-okat: az újság oroszlánrészét a 3D FPS-es birtokolják. Ebben a kaland- és RPG-szegény időszakban kész felüdülést jelent egy program megjelenése az említett kategóriákból – s a Sierra úgy tűnik pártfogolja ezen témájú anyagok kiadását is (a Half-Life mellett, mely egyébként a Sierra eddig leggyorsabban fogyó játékává lépett elő


A találka James komával maradandó élmény lesz hőseinknek

szűk három hónap alatt, pedig a cég már vagy 15 éve jelen van a piacon) nemrég jelent meg az inkább felejthető KQ8, ebben a számban pedig két szerepjáték-szerűség is helyet kap: a Quest for Glory 5 és a Return to Krondor. A Krondor nem igazán ízig-vérig RPG, eseményei lineárisan követik egymást, a harcrendszer nem elég kiegyensúlyozott – de összességében mégis nagyon szórakoztató, jó néhány délutánra szóló szép játékkal van dolgunk.

TÖRTÉNETEK KRONDORBAN

Már az első részben is prioritást kapott a történet, melyhez Raymond E. Feist regényei szolgáltak alapul, s az író maga is szervesen közreműködött a játék elkészítésében. Mr. Feist egyébként híres fantasy író a tengeren túl, azt viszont nem tudom, hogy itthon jelentek-e már meg könyvei. A Return to Krondorban egy értékes varázstárgyat kell visszaszereznünk a hullámsírból és persze a sötét oldalnak is hasonlók a tervei, s ahol tudnak, keresztbe tesznek nekünk. Ez a történet gerince, de ezen kívül rengeteg kis apró kalandba, összetűzésbe keveredhetünk.

A játék egy remek intróval kezdődik, egy gonosz kalóz – mint a későbbiekben kiderül, Bear névre hallgat – megcsáklyázza az Ishap rend hajóját, mely épp az Ishap vallás szent szimbólumát, az "Istenek Könnyét" szállította Krondorba. A kegytárgyat védő papokat pillanatok alatt kardélre hányják, majd az időközben lángra kapott hajóról néhány láda kincs társaságában menekültek. Amikor a felégett hajó a hullámsírba merül, s az áhított kegytárgy fénye a víz alól tündöklik vissza, Bear kifejezetten dühbe gurul, s ennek állati üvöltéssel ad hangot...

A játék 10 fejezetre van felosztva: az első három Krondoron belül játszódik, s ebből az első egy amolyan prológus, melyben Jamest, az udvar egyik emberét alakítjuk, s feladatunk Jazhara, az új udvari mágus bekísérése a palotába. A feladat igazán nem bonyolult, az északi kapunál várakozik a lány. Persze ha igazi kalandor vér folyik az ereinkben még találka előtt felkeressük a szegénynegyed rosszlányát, akivel a kalandunk végül egy pincében ér véget. Itt egy rejtélyes ember reánk bíz egy amulettet, s arra kér vigyük el északon lakó szerelméhez. Amikor már Jazharával vagyunk, felgöngyölíthetünk egy gyerekkereskedős ügyet, illetve ha bemegyünk a házakba, a legtöbb esetben harcba keveredünk, s elég jó minőségű cuccokra és nem elhanyagolható tapasztalati pontra tehetünk szert.

A következő fejezetben veszi kezdetét az igazi történet: a hősjelöltek Jamest, a király katonáját indulnak megkeresni, s a Rainbow Parrotban találnak rá, ahol épp három zsivány ellen hadakozik. A harc végeztével James vérbe fagyva találja szerelmét, Thaliat. Innen aztán elkezd kuszálódni a történet: Bear egyik volt emberének hulláján keresztül eljutunk a hajóról ellopott kincs egy részéhez, majd James kiválik a csapatból, s menyasszonya gyilkosa nyomába ered – mi pedig a Hajókiemelő Szakszervezetnél kezdünk lobbyzni, hogy emeljék ki nekünk az elsüllyedt Ishap hajó roncsát, melyen a rendnek oly fontos kegytárgy található. Persze a hajókiemelőknél is bűzlik valami: valamikor az elmúlt napokban ölték meg a vezetőjüket. A rejtély megoldása után a csapat két további taggal bővül: Solonnal, az Ishap pappal és Kendaric-kel, a hajókiemelő szekta egy igen tehetséges tagjával. Attól se kell félnünk, hogy a játék végére elfelejtjük a történetet elejét, mivel beépítettek egy Journal, azaz napló funkciót a játékba, s a fontos eseményeket visszaolvashatjuk belőle.


Lara Croft álruhában figyeli amint a kis tolvajlány olajra lép

AMIT LÁTUNK ÉS AHOGY

A játék grafikáját tekintve sokat változott elődjéhez képest. A saját szemszögből történő megjelenítést felváltotta a külső kamera és a 3D-s karakterek. Leginkább az Alone in the Dark-fale módszerhez lehetne hasonlítani, de persze a grafika mai színvonalú. Az előre elkészített hátterek nagyfelbontásúak, gyönyörűek, rengeteg van belőlük, és a játék



lehetőség szerint mindig a leglátványosabb kameraállásra kapcsol. Sajnos manuálisan kevés helyen válogathatunk a kamerák között, s így sokszor előfordult velem, hogy a hirtelen váltások összezavartak, nehezen láttam át az utcák hálózatát, olykor egy kameraváltás után sikerült visszamennem oda, ahonnan indultam. Néha az is előfordul, hogy embereinket már nem látni, de a helyszín még továbbra is változatlan – ilyenkor csak a türelmünk segíthet. Embereink és a többi szereplő igényesen

...érdemes?


A lóvá tett falu lakói hálaimát rebegnek kicsiny csapatunknak

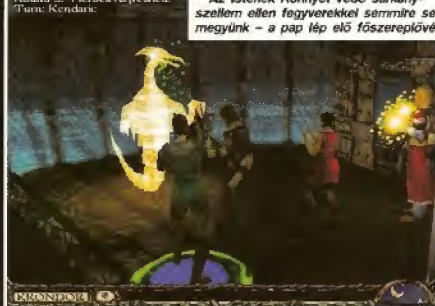
elkészített 3D-s modell, beszédnél közel tökéletes ajakszinkronnal, a ruházatnak és fegyverzetnek megfelelő skinekkel (azaz mindig azt a ruházatot és fegyverzetet látjuk rajtuk, amit rájuk aggattunk). Az irányítás közelebb áll egy kalandjátékhoz, mint a legtöbb RPG-hez: a kurzort aktív részre mozgatva (pl. ajtó, ember) annak kinézete megváltozik, ha valamit tehetünk a kiválasztott dologgal (pl. egy ládát kinyithatunk vagy valakivel beszélhetünk), akkor a kurzor kéz- illetve száj formájú ikonná változik. Hőseink egyaránt irányíthatóak a kurzorral és billentyűzetről – legkényelmesebb, ha kombinálva használjuk a két módszert. A párbeszédek meglepően interaktívak, a legtöbb esetben két vagy több kimenetele is lehet a beszélgetésnek – persze az egyik általában kardforgatásba torkollik.

HA HARC, HÁT LEGYEN HARC (?)

A harcoknál is ugyanaz a megjelenítés mint máskor, a szereplők látványosan előhúzzák fegyvereiket és támadó pozíciót vesznek fel. A harctér az első részhez hasonlóan egy láthatatlan sakktáblára van felosztva, melyen a karakterek mozognak. Egyedüli problémám a harc sebessége volt: a figurák csak vánszorognak, lassan fordulnak, és használják a fegyverüket. (Persze lehet, hogy gyorsabb processzornál más a helyzet.) A csata egyébként körökre van osztva, mozgásunkat terbeltségünk határozza meg. A támadás és a mozgás ikonokkal történik, s magunkra kattintva egy terebélyes menübe csöppenünk, ahol állíthatjuk a harcmodorunkat (agresszív, kiegyensúlyozott, konzervatív), hátitáskánkban turkálhatunk, őrködhetünk, vagy éppen másra vigyázhatunk (a mágusainkra érdemes). Mágusaink itt választhatnak varázslatot, melyet lehet lassan (biztos siker) vagy gyorsan elsütni. Utóbbi esetében nem garantált a siker, de varázslónk azonnal eldurrantja a varázst, míg előbbi esetben egy körön át mormolja. Tapasztalatom szerint ajánlatos a gyors módszernél maradni, mivel általában sikerül megütnie az ellenségnek varázslónkat a lassú mormogás alatt, s ilyenkor a mormolt varázs menthetetlenül odavész. A varázslatok kinézete páratlan – kihasználják a 3D-s utasítások lehetőségeit, s világítanak, lángolnak, szórnak, egyszóval gyönyörűek. Kár, hogy sok varázs kinézete azonos, s így 5-6 effektnél több nemigen látható. Pedig varázslatokból van elég, összesen 60 (40 varázslói és 20 papi). A varázslóra érdemes odafigyelni, s nem engedni, hogy leverjék a csatában, mert olyankor nem jár neki tapasztalati pont. A levert emberünk egyébként a harc után 1 életponttal feláll, veszteni csak úgy lehet, ha az egész csapattal végeznek. A varázslók úgy az ötödik szint felett kezdenek érdekessé válni, és tíz felett sok csatában már főleg ők szerepelnek, olyan erős varázslataik vannak. Ha már a varázslóknál tartunk, említésre méltó az alkímia tudománya: ehhez ugyanis csak ők értenek, s a játékban meglepően szépen ki van dolgozva ez a kutyuló-rendszer. Igaz, hogy csak harmadik fejezettől kezdve használhatjuk az alkimista berendezéseinket, de addig úgysincs elég ismeretünk és pénzünk alapanyagra. Ahhoz, hogy vegyészkedjünk, szükség van a többrészből álló alkimista berendezésre – hogy mely részekre van szükség belőle (lepárló, desztilláló, olvasztó stb.), az az adott recepttől függ. Formulákat találhatunk vagy vehetünk, s ezekben pontosan le van írva miből mennyi kell egy-egy varázsital (gyógyító, méregtelenítő, illetve egyéb varázslöttyök) elkészítéséhez. Az alapanyagokat (tiszta fémek, porok) szintén vásárolni vagy találni lehet. Tényleg igényes része a játéknak, de sajnos igazán nincs rá szükség, mivel elég bőkezű a program a varázslöttyökkel, így csak néha veszi elő az ember az alkimista tudományát. Hasonló újítás a játékban a csapda hatástalanítása és a zárnyitás, mely természetesen a tolvaj reszortja. Egy ládánál vagy ajtónál nekünk kell lokalizálni a csapdák helyét, a megfelelő szerszámot kiválasztani a hatástalanításhoz, s végül álkulccsal kinyitni. A dologban további érdekesség, hogy beállíthatjuk a zárnyitást úgy is, hogy ne a gép döntse el, hogy megdobtuk e a csapdafelderítésünket, hanem a képernyőre meredve egy óranyelvet jó helyen kell egy gombnyomással megállítanunk. Ha kevésbé jók a képességeink, az óranyelv gyorsan mozog. Ez a móka egy-két alkalomig érdekes, utána inkább átáll az ember már az automatikára.



Tárgyaink tár(gy)háza



Az Istenek Könnyét védő sárkányszellem ellen fegyverekkel semmire se megyünk – a pap lép elő főszereplővé

Embereink tulajdonságai a klasszikus szerepjátékokat idézi, rengetegféle ismérve van egy karakternek: melyek között szintlépéskor oszthatunk szét 100 pontot. Ez a módszer nemigen tetszik, mivel úgy is fejlődhetünk kitűnő íjássză 3-4 szintlépés alatt, hogy egyszer sem fogtunk íjat a kezünkbe. A tárgyrendszer nagyon szemléletes, a tárgyak igényesen ki vannak dolgozva, s ami külön tetszett, az a tárgyazonosítási képesség. Ezt a többi tulajdonsággal együtt növelhetjük, s ettől függ, hogy azonosítani tudunk-e egy löttyöt, gyűrűt vagy varázsfegyvert. Érdemes a játékban kinevezni egy analizátort, s csak neki fejleszteni ebbéli képességét. Amit nehezményezek, hogy kicsit kicsit nehézkesen megy a tárgyátpakolás, egyszerre csak egy tárgyat választhatunk ki. Szerencsére analizálásnál nem így van, elég ha a hátitáska ikonra kattintunk, és nyomunk egy jobb gombot.

VÉGSZÓ

Személy szerint én mindenkinek ajánlom a Return to Krondort, aki ki van éhezve egy kalandos szerepjátékra. A játék szép, kezelése áttekinthető, bár a hangjai és zenéi felejthetőek. A "nagy szerepjátékosok" leginkább a harcrendszer és a varázstárgyak kiegyenlítetlensége miatt fogják húzni a szájukat – és esetleg a túlzott történet központúsága miatt. Annak viszont, aki egy RPG-elemekkel tűzdelt kalandra vágyik, remek választás.



Rajtaütés a goblintáboron. Az egyik delikvensnek megspórol-tuk a hamvasztási költségeket is

Return to Krondor

FEJLESZTŐ: Pyrotechnix
KIADÓ: Sierra
WEBSITE: www.sierra.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 24MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■□
Játszhatóság	■■■■■■■■□□
Szavatosság	■■■■■■■■□□
Zenebona	■■■■■■□□□□

Summa summarum

A kiegyenlítetlen harcrendszertől és a varázstárgyak kusza dömpingjétől eltekintve elég kellemes kis játék

végítélet

86%

QUEST for Glory V DRAGONFIRE

Régi dics...

Történnek még csodák. Vannak, akik nem adják be a derekukat egykönnyen, s tartják magukat a régi szokásokhoz, a régi stílushoz. Vannak olyanok, akik csak legyintenek az ilyen anakronisztikus ősködületekre, de akadnak, akik nagy örömmel fogadják őket. Hát én az utóbbiak közé tartozom. Ami pedig a régi stílus hordozóját illeti, az most nem más, mint a Quest for Glory 5.

A kalandok kedvelői bizonyára egyetértenek velem abban, hogy az utóbbi időben igencsak hanyagolják ezt a műfajt és vele minket, kalandorokat is. A régi kalandok korszaka leáldozóban van – csak alig néhányan tartják a frontot. A kalandjátékok egyik fő mágnása, a Sierra, igencsak rám ijesztett, amikor a "forradalmian új" 3D rendszerre épülő KQ8-ával kijött, és sutba vágta az összes, eddig jól bevált módszerét. Szerencsére vannak, akik még nem felejtették el, mivel is játszottunk pár évvel ezelőtt, s a hagyományokhoz hűen készítenek kalandjátékot, természetesen többé-kevésbé figyelembe véve a kor követelményeit is. A QfG5 – amely az első Quest, amit nem házon belül fejlesztett a Sierra (külső céget, a Yosemite Entertainmentet bízta meg a feladattal), gyönyörű, rajzolt hátterek előtt játszódik, akár néhány évvel ezelőtt a kalandjátékok többsége. A figurák természetesen teljes 3D-ben mozognak, de érdekes, hogy nem használnak semmiféle gyorsítást ehhez, és sajnos ez meglátszik a küllemükön is, ha közel vannak (például nincs pixelelmosás). A háttér grafikájában újdonság, hogy ha – az egyébként 2D-s terepen – távolodik emberünk, a kamera arra a részre kezd ráközelíteni, amerre megy. Érdekes ez a zoom-technika, bár szerintem ha megtámogatták volna 3D rutinokkal, sokkal többet kihozhattak volna belőle. Így alig-alig használták ki a benne rejlő lehetőségeket, ráadásul a hátterek csak 256 színűek, és 640*480-as a felbontásuk. Persze ettől függetlenül a grafika még szép, sőt: nagyon szép. Szerintem KQ8 tényleg igazi 3D küllemét sokszorosan felülmúlja ez a 2D-s grafika. Azt hiszem, hogy kalandjátékhoz még mindig ez való igazán, a 3D erőlködés még nem akar ehhez igazán passzolni. Talán majd egyszer, a nem is a túl távoli jövőben...



Főhősünk rendszerint vakarózással tölti a semmittevéssel pergő perceket



Vérpezsdítő viadal a tengerparton

AMI A TÖRTÉNETET ILLETI

Aki már legalább köszönő viszonyban van a Glory-sorozat előző tagjaival is, az jól tudja, hogy ennek a Quest-szériának finom RPG-beütése van, s ez azonnal meglátszik már az elején, amikor karaktert választunk. Harcos, varázsló vagy tolvaj bőrébe bújhatunk, illetve ha van Paladinként mentett állásunk a 4. rész végéről, mód nyílik ennek az osztálynak is az alakítására is. (Egyébként a készítők úgy látszik, hogy nem akarták megfosztani a Paladin-lét okozta örömöktől azokat a játékosokat sem, akik nem rendelkeznek ilyen állással: a CD-n található egy kimentett Paladin karakter is.) Bár nem láttam a Sierra promóciós anyagát, de biztosan nagyon büszkék arra, hogy minden karakterrel máshogyan alakul a történet. Új helyszínekre juthatunk, más szituációkba kerülhetünk, attól függően, hogy melyik osztályba tartozó karakterrel játszunk éppen. A tolvajjal például kirabolhatjuk a helyi bankot, csatlakozhatunk a tolvajcéhhez, boldog-boldogtalant meglophatunk, ajtókat törhetünk fel. Ez tényleg izgalmasan hangzik, de azért ne felejtsük el, hogy a játék helyszíneinek, feladatainak 80-90%-a változatlan, s csak az igazi megszállottakról tudom elképzelni, hogy kiismerik minden osztály csínját-bínját.

Akik nem találkoztak a sorozat előző részeivel, azok is nyugodtan üljenek le a QfG5 elé, mert teljesen különálló epizód. Akik ismerik az előző részeket, azok felfedezhetnek jó néhány ismerős arcot – például Katrinát, Rakeesht, Erasmust vagy Elsát. A játék Marete szigetén, Silmariában játszódik, ahová Erasmus, az öreg varázsló küld minket. Silmariát évekkel ezelőtt a szigeten tanyázó sárkány porig égette. Silmaria lakói ekkor hét varázserejű szobrot emeltek, amelyek örök álomba ringatják a sárkányt. Ez a varázslat csak addig tarthat, amíg nem éri vér egyik varázsszobrot sem – nemrég pedig ez a baj megtörtént. Az egyik szobor őrzőjét orvul meggyilkolták, vére a szobor talapzatára fröccsent, és gonosz lelkek százai szabadultak el. A környékbeli szigetekről hadak érkeztek, legázolták Marete horgászfalvait, az eddig békés tengeri lények a halászok ellen fordultak, és sátáni kreatúrák jelentek meg az erdőkben. A bajokat csak tetézte, hogy egy orgyilkos átvágta Silmaria királyának torkát, s így a birodalom uralkodó nélkül maradt. Silmariából a legtöbben elköltöztek, csak egy-két kereskedő maradt. A környező falvak elnéptelenedtek, a szigetet ellepték az ellenséges katonák. Silmaria törvényei szerint az új uralkodót legalább öt bátor vitéz közül kell kiválasztani, és csak az lehet Silmaria királya, aki a legelső helyen teljesíti a hét részből álló erőpróbát. Jómagunk is az erőpróbára készülő vitézek egyikeként érkezünk ide.

A játék menete az erőpróbák tekintetében meglehetősen lineáris, de ezt a lineáris játékmenetet kellemesen megbontják oldalágak. Aki hamar túl akar lenni a programon, az néhány délután alatt teljesítheti a hét erőpróbát, de ez a stílus nem erről szól. Érdemes figyelni a kis apróságokra, felderíteni a mellékvágányokat is – így szerezhetünk barátokat a játék során, illetve hitvesre is szert tehetünk, ha sikerül négy hölgy közül valamelyiket levenni a lábáról. A dialógusokat már csak azért is érdemes olvasni, mert sok helyen a szövegírók a Galaxis Útikalauzon pöröghettek, többször is visszaköszönnek belőle részek. A tudomány szigetén pl. ki kell tölteni egy tesztet, hogy asszisztensek lehessünk – arra a kérdésre, hogy mi a tudomány célja, természetesen "Az élet, a Világmindenség meg Minden felfedezése" a helyes válasz. Az ilyen tesztek különösen pihentek a játékban. pl. megfejtésre vár az is, hogy a Polygon vajon egy ex-papagáj-e, és az Insect az Outsect ellentettjét jelenti-e...

Teljes leírással ekkora helyen nem szolgálhatok, de néhány hasznos tanácsot a kezdéshez megeresztek: varázs mágnest mindenképp szerezzünk be a magic shopban, rendkívül meggyorsítja a közlekedést. Csak be kell helyezni az egyik darabját a fogadóban lévő ládánkba, s a nálunk lévő darabot bárhol és bármikor használva azonnal a fogadóba teleportálunk. A pénz nagy szerepet játszik a játékban is, rögtön az elején 1000 aranyra van szükség, hogy jelentkezzünk az erőpróbára. A helyi arénában minden nap küzdelem folyik, melyre mi is jelentkezhetünk a Dead Parrot kocsmában, s ugyanitt fogadhatunk is a játékosokra – a legbiztosabb az, ha magunkra fogadunk, s az összes pénzünket feltesszük. A küzdelem napján mindenképp mentsünk egyet, s este hat után irány az aréna. Ha sikerül nyernünk, hatszoros pénz is ütheti markunkat, amiből már kényelmesen bevásárolhatunk. A Dead Parrotnál és a pénznél maradva: az ügyes kezűek kipróbálhatják a késdobálást is (akár a papagájt is célba lehet venni), mellyel szintén nagy összegeket lehet szakítani, főleg ha a legkönnyebb fokozatban játszunk.

V GLORY™

N FIRE

ségünk...

Némi plusz tulajdonságokra tehetünk szert az első erőpróba alatt, ha a többi faluból is kiirtjuk a gonosztevőket, nem csak abból melyet ránk osztottak. Ne feledjük el, hogy az erőpróbákat megadott idő alatt kell teljesíteni, s ez az idő a nehézségi foktól függ. Hát jó szerencsét és kitartást a kalandozáshoz, s amit végezetül ajánlok, hogy játsszátok ki az aktuális karaktereteket. Tapasztalataim szerint a tolvajjal lehet a legkülönbb dolgokat művelni a másik három osztályhoz képest, csak ajánlani tudom. A legkönnyebb a Paladinnal a játék.


Hidrafejet kaszabolni rendszerint igen szórakoztató, bár kissé időigényes mulatság


Nem tudom, hogy milyen portékát kínál ez az árus, de erős a gyanúm, hogy Whiskas is van nála raktáron

AZ ÉREM KÉT OLDALA – IRÁNYÍTÁS A HARCOKBAN ÉS EGYÉBKÉNT

A QfG sorozat mindig is kilógott egy kicsit a szokásos Questek közül RPG-s beütésével, amely persze azért soha nem vehette fel a versenyt a szerepjátékok nagyjaival. A szokásos kalandozáson kívül feladatunk a gonosztevők és egyéb barátságtalan figurák lekaszabolása. Szerencsére a játék beállítható nagyon könnyű fokozatra, s így cseppet sem zavaróak az akciórészek, úgyis mindig nyerünk – ez nem elhanyagolható szempont egy kalandor vénájú játékosnak. A csaták sosem voltak kiemelkedőek a Gloryban, többnyire azon múlik minden, hogy kurzorunkkal rá tudunk-e kattintani ellenfelünkre. Bár a játék irányítható billentyűzetről is, de ezzel a módszerrel tapasztalatom szerint igen hamar felhagy az ember... A harc a QfG5-nek is gyengéje, legalábbis ha valaki ilyen aspektusból nézi a játékot. De akit főleg a kalandrésze vonz, azaz a beszélgetések, megoldandó rejtélyek miatt ül le játszani, az hamar túlteszi magát a kattintgatós harcok nehézségein. Ha már úgyis a kezelésnél tartok, néhány jó szót is ejtek róla, ugyanis a játék többi részében kitűnően használhatók az irányítás következő támpontjai: jobb gombbal válogathatunk a szemikon – amely természetesen a környezetünk megvizsgálására szolgál – és a kézikon között. Utóbbi szinte mindenre alkalmas: a segítségével beszédbe elegyedhetünk, felvehetünk valamit, ajtókat kinyithatunk stb. A képernyőn található zárikon vezet a tárgylistánkhoz, ahol mindent megvizsgálhatunk 3D-ben, és rövid leírást is kapunk az illető tárgyról, ha esetleg nem ismernénk fel. Tárgyainkból 10 darabot kitehetünk az övünkbe, ami annyit jelent, hogy azok állandóan láthatók a képernyő alján. Ide például a gyógyitalokat érdemes kitenni, amelyeket gyakran használunk a harcokban. További ikon hősünk fizimiskája, erre bökve megtekinthetjük a tulajdonságainkat, valamint innen érhetők el olyan remek menük, mint az állásmentés (itt szerencsére megmaradt a régi rendszer), töltés, pontszámaink megtekintése vagy a pihenés. Egyszóval nem változott drasztikus módon a kezelés sem, amely szerintem szintén a pozitívumok közé sorolható. A grafikáról kivételesen az elején írtam, ám hátra van néhány szó a hangokról és zenékről. Utóbbiak igen magas színvonalúak – nem véletlen, hogy kiadták külön zenei CD-n a játék soundtrackjét. A hanghatások átlagosak, szerintem a King's Quest 6-ban már voltak ilyenek. Egyébként nekem tökéletesen megfelelnek.


Az Air Pegasus egylóerős monoplánokat állított szolgálatba


A tengeri herkentyű derékig a vízben áll, megközelítésének a módja tehát egyértelmű: lanovka

Aki ritkán ül le kalandjátékokkal játszani, és akkor a legjobbat akarja, az válassza inkább a Grim Fandangot, nagyobb élményben lesz része. Ám akik szeretik a kalandjátékokat, azoknak mindenképpen ajánlom, különösen, ha a korábbi Questeken nőttek fel. Nekik szívmelengető és szemvidító lesz az Quest for Glory 5. része a sok 3D FPS és Tomb Raider-utánzat után.

Gáspár

QfG V: Dragonfire

FEJLESZTŐ: Yosemite
KIADÓ: Sierra
WEBSITE: www.sierra.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító:
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■□
Játszhatóság	■■■■■■■■□□
Szavatosság	■■■■■■■■□□
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

A régi stílus új köntösben. Jó ilyet látni, azt hittem, már kiölte ezeket a sok 3D akciójáték

végítélet

84%


Cégünk reklámja: ami a csövön kifér!

Ugyan a múltkori számunkban tesztelt European Air War és WWII Fighters óta kicsit még kínoz a légibetegség, de azért igen vidáman csúsztattam a Microsoft Combat Flight Simulatort a CD-be: egyrészt egy csinos kis Mustang mosolygott rám a dobozról (és én igencsak komálom a II. világháborús repülőgép szimulátorokat), másrészt meg együtt jelent meg a fent említett kettővel, és így azok rögtön összehasonlítási alapként is szolgálhattak.

A 200 megás normál install után a szokásos intro videot szemlélhetjük. Ezek iránt legalább oly "gyengéd érzelmekkel viseltetek", mint SzJVC koma az ötkilós kézikönyvek iránt – azonkívül meg illik végignézni őket, ha valaki már egy rakás energiát feccölt az elkészítésbe. ETTŐL az introtól tényleg hanyattestem!

...volna, tíz évvel ezelőtt Amigán, most viszont inkább néhány komor redőt vont homlokomra. Mint később kiderült, ez a minőség előrevetítette a későbbiekben ránk váró megpróbáltatásokat is. Pedig a dolog jól indult: a játék ugyanis a Microsoft Flight Simulatorának engine-jére épül, amely méltán a világ legnagyobb példányszámban eladott szimulátora.


Ez a Thunderbolt hazafelé már nem fogyaszt üzemanyagot

MI VAN A SZATYORBAN?

A játék a II. világháború nyugat-európai légifrontjára koncentrál, és a repülhető gépeket tekintve maradtak a legismertebb típusoknál: Luftwaffe-fliegerként a Messerschmitt Bf-109 E és G típusváltozatain, valamint Focke-Wulf 190-en nyargalunk csatába; RAF-pilótaként a Spitfire Mk I és IX, valamint a Hawker Hurricane Mk I lesz az áldozat; míg az USAF-ban a P-47D Thunderbolt és a P-51D Mustang a hátasunk. Nekem ugyan még bőven lettek volna ötleteim, de persze ne legyünk maximalisták. Csuklani viszont akkor kezd az egyszeri pilóta nebuló, hogy az egyéb kínálkozó lehetőségek helyett a választható gépek listájában ott mosolyog egy Sopwith Camel kétfedelű is. Hogy ez az 1917-ben rendszerbe állított angol kétfedelű miféle pokoli bugyorból került ide, nem tudhatom, de jó lenne, ha akut időzavarban szenvedő pilótája sürgősen visszarepülne vele a Red Baronba, és nem zavarná itt a légiforgalmat! Na jó, csak viccelek: elméletileg ezzel akarták megmutatni a szerzők, hogy a Flight Simulatorokból át lehet importálni a gépeket.

A célpontok között már kicsit bővebb, ha nem is teljes a választék: Ju-87 Stuka, Ju-88, Heinkel-111, Dornier 17 bombázók, Me-262 vadász és V-1 szárnyasbomba (Luftwaffe); B-17, B-24, B-25 bombázók, P-38 Lightning vadászgép és C-47 szállító (USAF); De Havilland Mosquito és Hawker Tempest vadászbombázó (RAF).


Biztos találathoz a bombázókhoz közel kell menni – de azért nem ENNYIRE!

MI SZEM-SZÁJNAK INGERE...

Ha már ilyen szépen megismerkedtünk a szereplőkkel, akkor akár el is vihetjük az egyiket egy próbarepülésre a Test Flight ponttal. Hogy melyiket, az szerintem teljesen mindegy – lényeges különbséget maximum a sebességmérőn láttam, de ezt repülés közben úgysem igazán lehet érzékelni.

Amint a levegőben először kinéztem a kabinból, elégedetten csettintettem – hú, de jól néz ki! Ez elsősorban a tájnak a szólt, ugyanis combosabb konfigukkal rendelkező géptulajdonosok a grafikát maximálisra állítva tényleg csodaszép terep felett repülnek. Tart ez a szépség mindaddig, amíg lejjebb nem ereszkednek – akkor ugyanis a program szépen elkezdi húzni a textúrákat, ami elég illúzióromboló látvány. Az már csak hab a tortán, hogy valahogy nem igazán érezni, hogy vajon 500 vagy csak 50 méterre vagyunk a földtől. Tovább burjánzik a dolog, ha nekiállunk piszkálni a repülési körülményeket, ami szokás szerint állítható hajnal/nappal/alkonyat időszakban, valamint tiszta/felszakadozott felhőzet/borús időjárás szerint. Az égen csodaszép kétdimenziós felhők úsznak, amelyeken úgy repülünk át, mint egy papírlapon. A kabin látványa mondjuk kellemes, amíg a műszerfalat szemléljük. Azt már megszokhattuk, hogy a legtöbb szimulátornál (autótól a repülőig) 2D kabint használnak a programozók, azaz a masinának rendszerint nincs "orra". Ezért tehát nem is szólnék, a baj ott kezdődik, amikor oldalra nézünk: táj még mindig szép, de ez abszolút nem mondható el a szárnyakról, amelyekről lelóg a felségjel és a méretük is olyan, mintha becsúsztak volna a géptörzsbe. Hátranézni azért érdemes, mert ott lesz a legbotrányosabb a látvány.

A repcsi szimulátorokhoz manapság szinte szervesen hozzátartoznak a különféle külső nézeti képek, akció- és fegyverkamerák, meg hasonló nyalánkságok. Most is vadul nyomkodtam a funkcióbillentyűket, aztán kibogarásztam a kézikönyvből, hogy hol is van – de óh, bár ne tettem volna! Az EAW, de különösen a WWII Fighters után ugyanis ezek a szögletes, és néha elnagyolt gépek igen szánalmas látványt nyújtanak. Ha a Settingsből, illetve a bőkezűen szórt lens flare effektből nem tudnám, hogy használ 3D-gyorsítót, akkor azt hihetném, hogy szoftveresen gyártódik a látvány. Még szomorúbb, ha felszállás közben géppárunkra kinézve szemléljük az ügyet: az elnagyolt textúrán guruló (akarom mondani: csúszó) futóművek úgy néznek ki, mintha papírmaséból vágták volna ki őket. Különösen nagy ötletnek tartom, hogy külső nézetben a kamerát nem az egérrel lehet forgatni, hanem ugyanazokkal a kurzorbillentyűkkel, amivel közben ugyebár kormányozzuk a gépet. Ez azért jó, mert miközben körbejárjuk a masinát, valószínűleg sikeresen dugóhúzóba is visszük (egyébként így meg repüljön az, aki kitalálta!).

Combat Flig

Vannak még további "látványeffektek" is: a repcsiknek van például árnyéka. Ez tök jó. Különösen az, ahogy a két-háromezer méter magasságban repülőké tükröződik a tenger felszínén... Hiába: Sólyomszem mindent lát! Na jó, szóval maradjunk annyiban, hogy a látvány a kortársakhoz képest kicsit gyengécske. Egy igazán jó van benne: még soha nem láttam ennyire eltalálva azt az effektet, ahogy a szemünkbe sütő nap elhomályosítja a látást. Azonkívül meg nem rossz poén az sem, amint az eltalált bombázókból apró törmelékhalmok záporoznak felénk.



EGYÉB NYALÁNKSÁGOK

Múltkor már megbeszéltük, hogy a repülő szimulátorok szerzőinek mindig nagy dilemmája, hogy ha ragaszkodnak a valósághoz, játszhatatlanná teszik a játékot, ha pedig leegyszerűsítik a dolgot, akkor egy egyszerű lövöldözős játékká alacsonyítják. Ezt rendszerint azzal a kompromisszummal hidalják át, hogy állítsa be magának a t. játékos a repülési modellt és a különböző nehezítéseket (például végtelen lőszer, üzemanyag, meg ilyesmik). Nincs ez itt sem másképp, és az

utóbbi kategóriával nincs is semmi gond (bár szerintem a fegyverek hatásfokának állítása nem igazán nagy ötlet, mint ahogy a játékos láthatatlansága is méltatlan egy harci szimulátorhoz), az utóbbival is csak annyi, hogy nem láttam igazán nagy különbséget az Easy és a Hard között. (Mondjuk mindenki tegyen le arról, hogy billentyűzetről játszik. Nem mondom, hogy nem lehet, csak én tengeribeteg lettem, mire megszoktam, hogy úgy repülök, mintha hullámvasúton lennék.) "Könnyű" repülés közben ugyanúgy jelentkeznek a repülést kissé körülményessé tevő problémák, mint amit a nehéztől várna az ember: kritikusan alacsony sebességnél a gép átesik, egy agresszívebb kormánymozdulatnak rendszerint vad dugóhúzó a vége, és így tovább. Egyébként nem rossz az az apróság, hogy túl nagy sebességű zuhanórepülésnél beragadnak a kormánylapátok. Fentiekből kiindulva igen érdekes manőver például a le- és felszállás. A start például még nehéz fokozaton is annyiból áll, hogy bekapcsoljuk a motort, maximálisra állítjuk a teljesítményt, és miután a gép farka elemelkedett a földtől, szépen felszállunk. Maximum arra kell vigyázni, hogy ha nagyobb kötelékkel szállunk fel, akkor ne dörgessünk bele az előttünk guruló kollégába. Imádom a futóműveket is: megpróbáltam behúzni őket a földön, és pont az történt, mint amikor túlgördültem a kifutópályán vagy 600 km/h-s sebességnél kiengedtem őket. Igen, talált: semmi. Még csak nem is rázott... A starthoz képest a leszállás kicsit nehézkesebb ügy – maradjunk annyiban, hogy három óra alatt nekem egyszer sem sikerült (hasra szállni pedig nem enged ez a dög), szóval inkább elmentem feltalálni a perpetuum mobilet. Ebből adódóan a Flight Schoolban tanulható repülési és harci manőverek merőben elméleti síkon mozognak, bár az mindenképpen boldogság, hogy éles lőszerrel repülünk és le lehet lőni az oktatót...

Szokás szerint itt is van Instant Action (azonnali légicsata), ami most Quick Combat névre hallgat. Ebben kedvünkre kiválaszthatjuk a környezetet és a célpontot, ami akár egyfajta turmix is lehet (például repülhetünk az összes bombázó ellen, német és szövetséges egyaránt). Meg lehet adni a célpontok mennyiségét is egy hullámban, ahol a maximális számból kiderül, hogy a játék egyszerre tíz gépet tud követni a levegőben, ami mondjuk nem túl sok az EAW 256-jával szemben.

Scenarioból ugyan a feleket tekintve nincs túl sok, bár ez csak azért tűnik így, mert egy adott bevetés típusból (elfogás, szabad vadászat, kísérés, vadászbombázó, stb.) rendszerint csak egy-egy szerepel. Van néhány érdekes darab is: az USAF egyik küldetése például az, hogy egy német tábornok sátrát szétdurrogtassuk az Eiffel-torony mellett, a Luftwaffénál lehet például deszanthajókat támadni Normandiában és tengeralattjárókat vigyázni RAF vadászbombázók ellen – szóval nem kizárólag fantáziahiányos "lődd le a bombázókat" típusú bevetéseket kapunk. A kedvencem az, amelyikben Spitfire-ekkel V-1 repülőbombákra lehet vadászni. Azok ugyanis nem lőnek ránk minden csőből, mint a bombázók, és nem manővereznek, mint a vadászok – ergo több a sikerélmény, amit maximum csak az csökkenthet, hogy a géppárunk leszedegeti az orrunk előtt a célpontokat. Persze ezen is lehet segíteni: részemről már felszálláskor le szoktam lőni a kolléga urat...

Campaignben játszhatunk Angliai csatát RAF vs. Luftwaffe, avagy nyugat-európai légicsatát Luftwaffe vs. USAF (ebből szegény briteket kifelejtették). Ugyan változatossá teszi a dolgot, de én azért kicsit komolytalannak tartom, hogy – akárcsak a scenarioknál – lehet cserélgetni a gépet (pl. FW-190-esek védik Londont), mint ahogy az is elég érdekes, hogy karrierünk sajnálatos elhalálozásunk alkalmával is töretlenül ível tovább. Az viszont nem rossz ötlet, hogy nem a scenariokat látjuk viszont, hanem mindig valamilyen új típusú bevetést generál a program. A bevetés mindig felszállással indul, de navigálásra és időgyorsításra nincs szükség: az X megnyomására mindig a következő fázisra ugorhatunk (kísérésnél felszedhetjük a bombázókat, illetve rögtön a légiharc közepébe csöppenünk). Bár nem túl szószátyár, de azért nem árt elolvasni az eligazítást: előfordulhat, hogy több kötelék is repül a célra, és ha az a feladat, hogy a kísérő vadászokat semlegesítsük, akkor nem biztos, hogy sikeres lesz a bevetés a bombázókat lődözve.

...t Simulator
Musztángháton Berlin fölött



Tanulságos kép: a textúrahiányban szenvedő Sopwith Camel a terepszínű (sic!) Thunderboltok társaságában Berlin fölé kísér távolsági bombázókat


Egy szürke szombat hajnalon V-1-re vadászok a ködös Albion felett

DEBRIEFING

Nicsak. A hat bombázómért kaptam egy vasdarabot

FENNTARTÁSSAL KEZELENDŐ

A Combat Flight Simulator tulajdonképpen egész jó kis játék lenne, ha az említett két etalon nem tette volna túl magasra a mércét. A WWII Fighters és az EAW ugyanis sokkal szebb, ráadásul ez még egy igen nehezen irányítható játék (szó se róla, itt nagyobb a sikerélmény – már amennyiben van). Ehhez jön még az, hogy egész egyszerűen botrányos, hogy milyen rondák a menüi: kábé úgy néznek ki, mintha C-64-re tervezték volna őket. Külön ökörség, hogy ha 640*480-nál nagyobb felbontás lett utoljára beállítva (egyébként megy 1152*864-ben is), nem játszik videókat (a Flight Schoolban meg azt állítja, hogy a manőverhez nincs videó). Egy szónak is száz a vége: a vetélytársaihoz képest csak közepesre sikerült ez a gyermek.

CoVboy

Combat Flight Simulator

FEJLESZTŐ: Microsoft
KIADÓ: Microsoft
WEBSITE: www.microsoft.com/games
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P233, 32MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: modem, LAN, internet (8 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság ■■■■■■■□□□
Játszhatóság ■■■■■■■□□□
Szavatosság ■■■■■■■■□□
Zenebona ■■■■■■■■■□

Summa summarum

Ha nem lenne a konkurencia, talán egész jól el lehetne szórakozni vele

végítélet

80%

Inkább Repr

PRO PILOT

Éppen egy évvel ezelőtt, a '98. márciusi számban teszteltem a Pro Pilot nevű Sierra műremeket. Még alig száradt meg a nyomdafesték a Flight Simulator 98 leíráson, amikor baráti köteléket alkotva a Flight Unlimited II-vel besüvítettek szerkesztőségünkbe. Friss volt az élmény, ezért viszonylag objektíven sikerült a három programot összehasonlítanom: a Flight Simulator 98-nak rettentően hiányos volt a dokumentációja, ezért eleve háttérbe szorult a többiekkel szemben. A másik kettőről alkotott akkori véleményemet idézem: "A Pro Pilotot azok fogják jobban szeretni, akiket a külső látványosságok kevésbé érdeklik, de a műszerfalak bűvöletében, a műszeres repülés professzoraivá szeretnék képezni magukat. A Flight Unlimited II szól véleményem szerint az átlag szimulátor-felhasználóhoz. Nem túl nehéz, de nem is könnyű ,"– ráadásul ő már egy évvel ezelőtt is támogatta a 3Dfx-et, teszem hozzá.

A '99-es verzióval való találkozásnak kíváncsi várakozással néztem elébe. Alapvetően az érdekelt, melyek azok a plusz szolgáltatásai, melyekkel az egy éves születésnapra kirukkoltak programozói. Amikor leültem gépem mögé, hogy górcső alá vegyem a változtatások tömkelegét, még úgy gondoltam, a magasabb verziószám lényeges különbséget kell, hogy rejtsen...


Imádom ezt a sok bizgentyűt, de ez már benne volt az előzőben is

AZ ÚJDONSÁGOK HOSSZÚ "GARMADÁJA"

A dupla CD-t tartalmazó doboz reklámszövege szerint: a grafika 3Dfx támogatást kapott (hoppá, felébredtek!), mely látványt az Egyesült Államok, Montreal, Toronto és a Nyugat-Európa feletti légtérben élvezhetünk. Sajnos képtelen vagyok visszaemlékezni, hogy az elöd programmal ezek közül már hol lehetett repülni... Továbbra is szívfájdalmam, hogy még ma sem tudok a magyar légtérbe bejutva toccsanni a Balatonban, vagy légi parádét játszani a Kossuth tér fölött! (Egyszer majdcsak odaérünk, hogy rólunk is tudomást vesznek, és a térképeikre végre felkerülünk...) Exluzív írásos anyag segíti a felhasználót a háttér-információk megszerzésében, melyre szüksége is van, a 38 millió valós domborzati elem, és a 4300 légikikötő közötti eligazodásban. Nem hangzik rosszul, de mint köztudott, ezt egy korábbi beruházás eredményéhez, a már otthonunkban ketyegő masina képességeihez is hozzá kell tudnunk idomítani.

AZ ELMÉLETI GÉPIGÉNY...

A tavalyi tesztemben többször is utaltam rá, hogy a programhoz megadott minimális gépigényt alaposan alulkalibrálták. A mostani elvárásokat összehasonlítva az egy évvel, ezelőttiekkel ez a következőképpen alakult (zárójelben a 98-as gépigény): Operációs rendszer: Windows 98/95 (95); processzor: Pentium 133 (90), RAM: 32 MB (16); CD-ROM: 4X (2X); hard drive space: 100 MB (60); 3Dfx: igen (nem); SVGA: 640x480 256 színnel (ua.); DirectSound compatible soundcard (ua.); egér (ua.). Na most ezzel szemben, megjegyezném, hogy:

...A GYAKORLATBAN KEVÉSNEK TALÁLTATOTT:

A látszólag minimális változásoknak akár örülhetnénk is, ha nem tudnánk, hogy ezek forintra átváltott ára mekkora. Ráadásul a mostani teszt során is kiderült, hogy a Sierra csapata szabadidejében feltehetően szépségszalonokban múlatja idejét: vagyis "kozmetikáz". A tavalyi adatok is jócskán korrigálásra szorultak, az idei továbbfejlesztett programtól pedig szinte természetesnek vehető, hogy bővültek, bővülniük kellett egy modern számítógép képességeit kihasználó igényeinek. Sajnos az idei adataik is jócskán alulméretezettek. Egyes hirtelen ötlettől vezérelt élesebb fordulókban a 32 szeres sebességű CD-ROM-mal, 64 MB RAM-mal, 16MB videó-memóriával rendelkező P-II 300-as tesztgép is tartott hosszú töltési szüneteket. Repülés közben gyakran vált szaggatottá mondanivalója, akár egy nebulónak, aki megdadogósodik izgalmában, amikor nehezen megoldható feladat elé állítja a jóakaratától túlfűtött oktatója.


Hoppá! Nem túl ortodox leszállási manőverem kissé megviselte a masinát


No igen. A múltkori látványhoz képest ez annyiban változott, hogy el van mosva a felszín textúrája

AMIKOR A TESZTÉSZ ROSSZUL ÉBRED, NEM ELÉG HOGY MORCOS...

Érdekes, hogy a tavalyi jegyzeteimet elővéve, hasonló apróságokon nem nagyon tépelődtem. Ennek lehetséges magyarázata, hogy a "tanfelügyelő bácsinak" akkor még pontatlanabb, gyengébb minőségű volt a mércéje. Nem tudta eldönteni, hogy a "testi fogyatékosságai", vagy a "deák" disznóságai rontják-e le az összhatást. Aztán megtörtént a csoda: egy másik "iskolában" a Falcon4.0 nevű "nebuló"-nak meghallgatta a "feleletét". Sokkal szebb volt az a – igaz, kicsit lassabb, de szaggatás nélküli, összefogott! – teljesítmény, ami után alapvetően megváltoztak az elvárásai. Sőt! Kifejezetten neheztel azért, ha egy új "felelet" helyett, dettó ugyanazt hallja vissza, amit az előző évi látogatásakor. Attól, hogy Pistikére most kivasalva adták rá a tavalyi krétaportól és zsíroskenyér maradékoktól foltos iskolaköpenyét, nem sokat változtat a tényen. Nem nehéz észrevenni, hogy ugyanazt a bemagolt versikét dünnyögi, csak mivel már ő is unja, kevésbé érdekesen, és hangsúlytalanul... (És hogy is van ez? Pistike tavaly a 4/B-be járt, az idén pedig a 4/C-be?!)

...BALLÁBBAL LÉP KI ÁGYÁBÓL...

Bár a program megítélésében ez az utolsó szempont, mégis érdekes, hogy az intróját tavaly még dicsértem, mára pedig bebizonyította számomra a fejlődésképtelenségét. Egy az egyben lett átültetve, és nem tud meghatni, hogy a sztereó hangzást is kihasználja. (Kapna is a nádpálcával, ha nem ezt tenné.) A felszállással most is, ugyanúgy elpiszmogok, elő kell vennem a kézikönyvet ahhoz, hogy beröffenjen a ketyere. A műszerfalról megállapítom, hogy mégsem egészen "úgy néz ki, mint az igazi". A táj, ami fölött elrepülök, még mostanság sem tud lázba hozni, pedig a képernyő jobb alsó sarkában hol élesen, hol pedig áttetszően (TAKARVA A MŰSZEREK EGY RÉSZÉT!) ott díszeleg, hogy a fedélzeten pöffeszkedik őfelsége, 3Dfx. Erről egyébként sem tudnék megfe-

ledkezni, mert a driver (?) tökéletlensége miatt, (vagy az enyém miatt, amiért nem olyan 3D-gyorsítót vettem, ami már a trafikban is kapható) bármelyik kapcsoló működtetésénél a műszerfal, és az oldalnézeti képek – rapszodikusan ugyan, de ha igen, akkor nagyon – veszett villogásba kezdenek. Amennyiben nem választok teljes-képernyős nézetet (csak ablakban játszom) nincs 3Dfx támogatás. Igaz, ebben a lehangoló, múltat idéző helyzetben, a villódzás is elmarad, de a grafika minősége éveket vágtat visszafelé. Az oktatófilmek között látott bokrokkal tűzdelt tájat továbbra is hiányolom, még mindig szebb, mint az a táj, ami fölött a szimulátorban repkedhetek. Pedig igen-igen sokat javult, mégis elsősorban a felhők közötti bujkálás az, amit említésre méltónak emlékezetem feljegyzett. A nagyobb városokból

pilóta!
99

kinövő, nevezetesebb épületek, emlékművek látványa, ahogy Rózsa Sándor mondta volna: "ibbe csúf", egyedüli értékük, hogy aki még nem látta őket a valóságban, az képet alkothat egymáshoz viszonyított távolságukról, helyzetükről.

Sajnos a gép vezethetőségén sem javítottak semmit. Mint a kopogóbogár tompora dobolnak ujjaim a billentyűzeten, pedig "csak" egyenesben szeretném tartani azt a rakoncátlan fémvackot, amit éppen, mint egy vadlovat, betörni készülök. (Ez azonban illúzió, mert betörhetetlen a dög!) Tavaly a lassú tesztgépnek tulajdonítottam ezt a makacs irányíthatatlanságot, ma már azon morfondírozom, hogy ha tényleg ennyire nehéz egy repülőgépet a levegőben tartani, akkor az egész, nem is olyan remek buli. (Jól tettem, hogy nem lettem repülőgép vezető, hanem inkább közkedvelt tanfelügyelő). A hosszas szenvedések után a vezetés lényege a következőkben látszik kirajzolódni: ne rángassuk a kormányszerveket, pihe-puha mozdulatokkal szabad csak közölni a géppel, merre szeretnénk menni. (Ha két pihe volt jobbra, akkor azt kövesse két pihe balra, és a forduló azonos szögű bedöntésben – túldöntés nélkül – fog folytatódni.) Ezek után a kávédaráló eldönti, hogy ő is szeretné-e, amit én. Elég erről csak egyszer megfeledkezni, és máris következik a rodeókon látott "bikalovaglás". Dobálja magát, rángatja az orrát, és hiába próbálod korrigálni, szinte képtelenség. (Kezdem azt hinni, hogy a géprobbantó terroristáknak semmi egyéb céljuk nincs, mint bosszút állni a kisgépes repülőgép szimulátorokban meggyűlölt szemétládákon.)

A repülhető gépek listája is maradt ugyanaz az öt darab: Cessna Skyhawk172P, Cessna Skyhawk 172R, Beechcraft Bonanza V35, Beechcraft Baron B58, Beechcraft Super King Air B200, és a Cessna CitationJet 525. Legalább ezeken változtathattak, bővíthettek volna, azonnal jobb lenne a zaklatott hangulatom!

TESZTÉSZ ÚRI MONDJON MÁR VALAMI JÓT IS!

Egyedül a második CD az, amivel továbbra is, felhőtlenül elégedett vagyok. Tavaly azt írtam róla, hogy csak az nem fog megtanulni belőle repülni, aki nem akar. Ez a megfogalmazás továbbra is igaznak látszik. Az oktató filmeken nem változtattak semmit, maradtak a régiek, de ők legalább maximálisan igazolták időtállóságukat.

BRAVÓ! LÁTSZIK MENNYIRE MEGFÁRADT, MIRE KIPRÉSELTE MAGÁBÓL EZT A TENGERNYI JÓINDULATOT!

Nehéz gyermekkorom volt. Tériszonya miatt anyám soha nem vitt fel a padlásra. Sanyarú magányomban kellett nagyapám viseltes esernyőjével felkapaszkodnom a létra ötödik fokára. Ez volt bátorságom legmagasabb foka, ahonnan képzeletbeli ejtőernyősként, ha merne, egy ekkora gyermek ugrana. Időnként keményre vettem a figurát, és bevertem védtelen fejem. A szédüléses félnapok kényszerpihenőiben határoztam el, hogy egyszer, ha majd feltalálják a számítógépeket, újságíróként én is szimulátor programokat tesztelek. Fogadalmat tettem az eperfalevelén napozó katicabogárnak, és alkoholista szomszédunk Harvey nevű óriás fehér nyulának, hogy majd mindig csak a szép, és jó tulajdonságokat elemezgetem. Ó hol van már az a picike katicabogár, és hány millió bőrt húztak le nyúlgenerációkról, az azóta eltelt, hosszú évek során?!


Szembe, babám, ha szeretsz!


Légirodeó. Aki a partról figyel, az most nagyon röhöghet

TESZTÉSZ ÚRI A LÉNYEGRE!

Ügyetlen bukdácsolásaim a levegőben, tényleg vakvágányra vitték gondolataim. Bosszankodva a könyörtelenül előhozott hiányosságaimon, csípőből tüzeltem, s lőttem szitává a program álcázott erényeit. Mert mi is az, amitől bedurrant fejjel hőzöngött a lökött tanfelügyelő? Az, hogy egy, az igazi repülőgépek nehézségi fokozatához közelítő szimulátorba ülve nem tudott bemutatni azonnal egy Besenyei Péter-féle kűrt. (Ha lesz benne EXTRA-300-as repülőgép is, talán majd akkor...)

A másik nagy bajom, hogy nem tudtam eldönteni, a '99-es verziószám kiadása minek köszönhető.

Amennyiben úgy ítéljük meg, hogy a mostani megjelenés az egy évvel ezelőtti, az üzletekből szétkapkodott program pótlása (ajándékként megtűzdelve a 3Dfx támogatással), akkor minden OK. Aki nem jutott hozzá akkor, az most pótolhatja a hiányt, és még kap is hozzá némi többletet.

Azok, akik voltak olyan szerencsések, hogy még a 98-as verzióhoz hozzájutottak, azoknak az "update"-ért, felesleges lenne a program teljes árát kifizetniük, mert bár valamivel szebb lett a külcsín, de még ezzel együtt sem éri meg, hogy még egyszer megvegyük. Utalva a bevezetőmben említettekre: a fentiekből talán már kiderült: a kategória etalonja, minden erény ellenére, számomra továbbra is a Flight Unlimited II maradt.

Sz.JVC.

A "tapasztalt" pilóta nagy ügyesen derékszögben közelít a leszállópályához

Pro Pilot '99

FEJLESZTŐ: Dynamix
KIADÓ: Sierra
WEBSITE: www.sierra.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 32MB RAM
Ajánlott: P-II, 64MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx
Multiplayer:

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■□□□
Játszhatóság	■■■■■□□□□□
Szavatosság	■■■■■■■□□□
Zenebona	■■■■■■□□□□

Summa summarum

Egy új verziónak több újdonságot illik tartalmaznia

végítélet

78%

Apacskalip
APACHE

Nagyra becsült főszerkesztőmet sokkolta a kézikönyvek iránt táplált gyengéd érzelmeim felfedezése, ezért féltékenységből, vagy gyógyító szándéktól vezérelve az e havit mélyen a fiókja mélyére rejtette. Kénytelen vagyok tehát aprólékos felfedező utakon, lépésről-lépésre megismerkedni a számomra ismeretlen Razorworks névvel fémjelzett (de a nemesen csengő Empire által forgalmazott) fejlesztéssel. Már a cím is frappáns: a "Morcos Rotorok" figyelemfelkeltő cím helyett a szerzők puritán, de kifejező módon a programban repülhető két típus nevére keresztelték el a játékot.


A feladat bonyolult, de SzJVC hadnagy mindent megold!

A szimulátorok szavatosságát növeli, ha a programon belül nemcsak egy, hanem két, vagy több típus is repülhető, lásd a múlt havi számban tesztelt Israeli Air Force esete. Üdvözlendő tehát a névadó két típus, de – egy kicsit a dolgok elébe vágva – számomra érthetetlen, hogy a feltehetően minimális ráfordítást igénylő, ugyanakkor jelentős pluszként jelentkező, Comanche és Hokum – bár szereplői az eseményeknek – miért nem lettek általunk is repülhető típusai a programnak.

Az Apache helikoptert már rengeteg szimulátorban tesztelhettük. Számomra még ennyi év után is – a talán legrégebbi – az 1995-ben megjelent Apache Longbow (a Hind elődje) vektorgrafikás műalkotás az etelon: felejthetetlen az a "nyüzsi" hangulat, ami abban a programban uralkodott. A Havoc, avagy a Mi-28N típust az Apache orosz megfelelőjeként emlegeti a szakirodalom. Az orosz ipari háttér gazdasági nehézségei miatt azonban napjainkban több "egyedi példány" létezik Oroszországban, mint ahány "sorozatgyártott" gép legördül a futószalagról. Eppen ezért némi szkepticizmussal szemléltem a Havoc, a Hokum, és a YAK 41 tömeges felvonultatását a programban. Igaz, a Comanche sincs még rendszeresítve a másik oldalon, de az ő jövője sokkal biztosabbnak látszik a fent említett 3 típusénál. Annyi ebből is megállapítható, hogy az események nem annyira napjainkban, mint inkább a közeli, vagy még annál is távolabbi jövőben (reményeim szerint inkább csak a cyber-világban) játszódnak. Nem lehetett valami könnyű dolga az alkotóknak, amikor a lehetséges helyszíneken törték az agyukat. Végül is kreáltak a Kaszpi-tenger térségében a kőolajmezőkért, Kubában a guantanamói támaszpontért, és az Aranyháromszögben az ópiumért (ellen) egy-egy háborút (biztosan olvasták a múlt havi Falcon 4.0-ismertetőmet).


Egészen otthon érzem magam Cegléden. Talán a templom teszi, talán a pálmafák...

A programban tehát választásunk szerint (akár az életben) eldönthetjük, hogy hová akarunk tartozni: a jó vagy a rossz fiúk közé. Naná, hogy a kékek a jók, és a rózsaszínűek a rosszak, ez eddig is így volt a szimulátorok világában. Talán mondanom sem kellene, a kékek fegyvere az Apache, a rózsaszínűeké pedig a Havoc. Ez, az első tapasztalatokat leszűrve, némi tudathasadásos állapotot idézett elő nálam, mivel a Havoc-kal sokkal kellemesebbnek tűnik a repülés, mint az Apache-csal. Az Apache-ból – a programban – kifejezetten ramaty a kilátás. Az eggyel több MFD-je elveszi azt az ablakkeret nélküli HUD-nézetet, ami a Havoc-nál (az egy képernyő miatt) az F4-es billentyűn megmaradt. Nem tudni, hogy az alkotók szándékosan büntetnek-e bennünket, vagy a jobb elektronikai felszereltséget próbálták kiegyenlíteni a rosszabb kilátással?! Félvakon még az ágyban sem kellemes (párnacsatát vívni)... Bár az Apache műszerezettsége jobb, a fegyverei némileg pontosabbak, a Havoc ezzel szemben jóval erősebb és gyorsabb. Az Apache-csal nem egyszer nyekkentem a tarlón az öreg CoV tehenelnek tányéraknál között, miközben a fizika törvényeiről megfeledkezve húzgáltam "erőtlen" orrát a cél irányába, ugyanakkor a Havoc, mint egy szilaj bölény, feszítette bele dagadó izmait az erőltetett harctéri keringőkbe. Próbáltam mérni az üzemanyag fogyasztást, de itt lényeges különbséget nem sikerült felfedeznem. A Havoc-kal egyszer önállósítva magam, átrepültem egy négyezervalahányszáz méter magas hegyet (untam már, hogy kopaszként a frontvonalaktól messze távol küldenek őrjáratba), amin simán átemelt, sőt még a kb. háromnegyedórás emelkedés után a hétezer-kétszázötven métert is elértük. Ha órabérben kapnám a tiszteletdíjam, biztosan kivártam volna a végét, de mert a teljesítményem díjazzák, egy maximális sebesség teszttel zártuk a mutatványt, ahol a sebességmérő az ötszáztíz és ötszázhúszas érték között vacillálva "beállt". A kasztni nem recsegett, nem szakadtak le az ablaktörlők, még a szél sem süvített be a tömítetlen réseken, tehát nyugodtan terhelhető a kis "palackorrú". Az üzemanyag-fogyasztására jellemző, hogy ezek után még végighasítottunk a frontvonal fölött, kiürítettük az "ajándék-kosarakat", majd anélkül, hogy izgulnom kellett volna, simán elkocogtunk a legközelebbi, lacipecsenyétől illatozó baráti campingig. (Ha az Apache-csal repültem volna, most stílszerűen Big Macről regélnék.)


Nézzétek má' ezt a graffitit! Rögtön megbizsergett tőle az ütőszegem!


Hopp, egy Kamov! Kár, hogy beszállni nem lehet

Egy a lényeg: csak gyorsebédek, és egyéb, időt pocsékoló szükséglet kielégítéséről lehet szó, mert mint arra kényszerűen rá kellett döbbennem, ebben a programban nem engedik meg a lacafacázást. Ha egyszer beindul a hadigépezet, onnantól megállíthatatlanul, valós időben peregnek az események. Olyan sakkjátszmát kell játszanunk, ahol nem lehet megvárni, hogy az ellenfél lépjen, a gyorsabb bábutologató leveszi a lassabb figuráit. Amíg tehát én azzal vagyok elfoglalva, hogy tervez-tem a bámulatosnál bámulatosabb stratégiai terveket az utókor szájtáti hadtörténészeinek megelégedésére, vagy hogy helikopterem oldalán miket is tartalmazzanak az "ajándék-kosarak", addig ellenfelem kilométereket nyomul előre, és esetleg acél magvas kopogtatása rohamsisakos fejemen fog kizökkenteni ebből a mihaszna semmittevéstől. Az ügyes barcosokat a program "időbónuszokkal" jutalmazza, ugyanakkor idő-levonásokkal lökdösi ki világából az oktondi betolakodót. Az üzemanyaggal, mint fentebb már említettem tehát nem nagyon kell takarékoskodni, annál inkább az idővel! (Epilepsziás rohamra,



stresszre érzékenyek, magas vérnyomásban, cukorbetegségben szenvedők vigyázzanak!) Jómagam háromszor szédültem ki székemből, miközben megpróbáltam megszámolni forgás közben a rotor lapátok számát, néztem kronométerem, nehogy túl keményre főzzem (ebédül szolgáló) tojásaim, és még koncentrálnom is kellett a feladatra. (Lehet, hogy öregszem, ha már ennyitől is kikészülök?)

Na ennyit a taszítás-technikáról, most következzék a toborzás:

Ha beállsz közénk, belőled azonnal tiszt lehet. Hadnagynak fognak szólítani, akármelyik oldalra is teszed le voksodat. Kezdetben az ellenségtől távol, laza őrjáratozással, felderítő repülésekkel csapod agyon az időt. Lehet, hogy szállítóhelikoptereket kell kísérgetned, de semmi izgalom: ha lőnének is [illegible]


A Havoc műszerfalának színkompozíciója a boldog szocreál időket idézi

...zis, most! HAVOC

tisztnek elfér az arcán). Na, meg ugye itt van a karrier! Simán lehet lépegetni a ranglétrán, csak mindig hozd haza a rád bízott technikát, és ne térj meg idő előtt őseidhez. Ne higgy a szóbeszédnek: innen csak a balfékeket rúgják ki idő előtt! Hogy nagyobb biztonságban érezhessék magukat az ilyen tökös gyerekek, mint Te is...

Miután jól bedőltél a fal dumának, és már nyakig benne vagy a kulimászban, döbbensz csak rá, mi is a valóság:

Félig képzett helikopter-vezetőként már a leszállásnál felteszed magadnak a kérdést: "Lehet, hogy fék vagyok? Ráadásul pont a baloldalon?" Örülök, hogy hajnali magányomban senki nem látta, mit kínlódtam össze, mire le tudtam tenni Havocom futóit a helikopterhordozóhajó fedélzetén, és még akkor sem arra a körre, amelyre én szerettem volna. Lebegésnél még a Havocból is gyatra a kilátás, elképzelhető, milyen lehet az Apache-ból! Kezdőként – rájöve az AutoPilot okosságára – magára hagytam a gépet, repülj csak galambom, majd addig bekapom a már említett főtt tojásokat. Hallom ám a konyhából, hogy dirr-durr, recseg-ropog a kaszni, és mire izgatottan csámcsogva visszaértem, már elintézett a földi légvédelem. Ellenfeleink vadászgépeket is emelgetnek ránk, az időjárás sem fogad mindég a kegyeibe, és az apróbb reptechnikai hibákról már nem is beszélek, amiket a csata hevében egy kopasz-mazsola (fulladozva a túlfőzött, száraz tojássárgájától) elkövet. A helikopterre talán az összes repülő eszköznél igazabb, hogy háromdimenziós térben mozog. Tologatják előre, hátra, jobbra, balra a légáramlatok, és a függőleges mozgását (emelkedés-süllyedés) is folyamatosan korrigálni kell a gázkarral, illetve a bottal. Úgy megdolgoztatja időnként pilótáját, hogy az kevesli a két kezén meglévő (asztalosok esetében: még megmaradt) ujjakat. Nagyon megragadott ifjonc koromban egy mezőgazdasági helikopter "legyező-forduló"-inak látványa. Nincs olyan helikopter szimulátor, amelyben meg ne próbáltam volna leutánozni ezt a "műrepülő figurát". Nos ez most sem volt másként, a program nagyon vevő volt erre a manőverre. Pl.: amikor átrobogunk egy "cserkész"-tábor sátrai felett, és az első rácsapásra azoknak csak felét sikerül megroggyantani, a leggyorsabban úgy tudjuk ismét a célkeresztbe csalni a maradékot, ha hasra húzzuk a botot, a gép természetesen emelni kezdi az orrát. Sebessége pillanatok alatt elkopik, közben a lábkormánnyal valamelyik irányba veszettül "taposunk". Ez a leggyorsabb hátraarc, érdemes begyakorolnotok.


Kilátás (?!) egy Apache nyergéből. Mondhatom, szép kis kilátások!

Fentebb említettem már, számomra melyik helikopter szimulátor a mai napig az etalon, nos ott a helikopter mindkét munkahelye látogatható volt, akár repülés közben is. Ebben a programban "csak" a pilóta helyére ülhetünk be, a lövészünk arctalan, csak a hangja hallható. Ha már elkezdtem az összehasonlítást, folytatom: a nagyságrendekkel gyorsabb számítógépek, és a 3D támogatásnak köszönhetően a mostani helikopter mozgása abszolút szaggatásmentes, nagyon finom, a legkisebb szellőt is érzékelő lebbenések teszik élvezetessé vezetését. Rettentően hiányzik azonban a vizuális tájékozódást könnyítő oldalsó (jobbra-balra kilátás) nézetek, kezdetben kifejezetten zavaró az előre látást korlátozó keretek látványa. Bár semmilyen geológiai végzettségem sincs, az alattam elúszó folyók szokatlannak tűnő (pár tíz-méter különbséggel a főágba "T"-csatlakozással beömlő mellékágak) látványa, az azonnal széles folyók eredete a semmiből a magas hegyoldalakon, zavarólag hatnak, illetve rontják az összhatást. Hasonló, sőt jóval nagyobb hiba, hogy a háttérben zajló események hangulatát átadni hivatott "filmeken", minden következmények nélkül haladnak át egymáson a harckocsik, a hangár falán keresztül gurulnak ki felszálláshoz a vadászrepülőgépek.


A feltételezett elkövető szemből...


...és profilból. Hinye, be rút vagy, babám! – bár világéletemben komáltam a fitos orrokat

A bevetéseink az időgyorsítás nélkül, valós időben lehet, hogy valósághűek, de nekem kissé unalmasak, túlságosan sterilek. A kísérő Comanche géppárom túlságosan passzív, időnként együgyű. A megtámadott, már említett "cserkész" tábor ripityára lövését passzívan tűrte a csapatlégvédelem, hiába szálltam le, és vártam a rám küldött vadászokat, azok nem érkeztek meg. Nem láttam az előttem a térségben járt csapattársak által elpusztított, vagy füstölgő roncsokat, csupán a lokátorom jelezte, hogy a közelben más, a mieink közül valók is tevékenykednek. Szóval nagyon-nagyon hiányzik még mindég az a bizonyos "nyüzsi" hangulat! A "filmeket", a játék demóját nézegetve is hasonló a helyzet. Összevissza kuszaságban ácsorgó harceszközök, időnként a levegőbe tüzelő páncélosok, öntörvényűen körözgető harci gépek, izgalmakat rejtő fordulatok nélkül. Akkor miért írunk róla mégis? Mert ha nem lenne az a bizonyos etalon (ami röhej, de a mostani gépemen már el sem hajlandó indulni), eszembe sem jutott volna a fenti kritikai észrevételeket megemlíteni. A végére talán elég lesz annyit mondani: a repülésért nem különösebben rajongó fiam hetek óta nyüstöli, vagyis kimondottan élvezi a programot.

Sz.JVC.

Apache - Havoc

FEJLESZTŐ: Razorworks
KIADÓ: Empire
WEBSITE: www.empire.co.uk
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: Modem, LAN (2fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■□
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■■□□
Zenebona	■■■■■■■□□□

Summa summarum

Beporgeti az ember(t), aztán már repülhet is

végítélet

85%

Akcióban a Kudlik-k



1977 októberében alakult meg az USA-ban a Delta Force nevű kommandós egység, melynek alapfeladata a világon egyre terjedő terrorizmus megfékezése. Tagjait főként a 82. légi deszant hadosztály veteránjaiból, a Zöldsapkásokból és a US Rangers katonái közül válogatták. A kommandósok elsősorban túszmentő, behatoló, illetve antiterrorista küldetések végrehajtására vannak kiképezve.

A Novalogic legutóbbi játékában a Delta Force kommandó egyik aktív tagjaként díszeleghetünk. Feladatunk az lesz, hogy a világ öt pontján hajtsunk végre változatos küldetéseket.

ELIGAZÍTÁS

Telepítés és az indítás után a nekünk megfelelő játékkörülmények bekalibrálása következik (Settings). Ezután választhatunk magunknak kommandóst (Choose Soldier), majd küldetést (Capaign Selection). Látható az öt helyszín, ezeken belül kis pöttyök mutatják a feladatokat (Select Mission). Minden helyen 6 misszió vár ránk, de kezdetben mindenhol csak egy választható. A további küldetések úgy jelennek meg sorban, ahogy szépen lépésről-lépésre megoldjuk a korábbiakat.

A gép minden küldetéshez megad egy alap felszerelés csomagot. Ez áll egy elsődleges fegyverből (Primary Weapon), egy másodlagos fegyverből (Secondary Weapon) és egy kézifegyverből (Sidearm). Természetesen a legtöbb esetben érdemes a felszerelést megváltoztatni – mindenki "küzdőstílusának" megfelelően csomagolhat – mert a gép sokszor nem a legjobb cuccot választja. A fegyverválasztást a Change Gear pontnál tehetjük meg. Azt viszont már most el kell mondanom, hogy néhány nekifutásra azért szükség van ahhoz, hogy eldönthessük, milyen küldetéshez mit érdemes vinni.


A hegytetőn lőállást foglalva gond nélkül leszedegetheted az őrjáratokat

A misszió leírásának és a lebonyolítás eltervezett folyamatának böngészése után elfogadhatjuk a küldetést (Accept Mission), majd kezdhetünk. A dolgok minden esetben eléggé részletesen fel vannak vázolva, iránypontok, útvonal, miegymás, de úgy vettem észre, hogy ez tulajdonképpen csak maszlag – leginkább arra kell odafigyelni, hogy mi a tulajdonképpeni cél, azaz mik a sikeres teljesítés feltételei. Röhej, hogy a játék példáúl mindig olyan útvonalat ad meg, amely leginkább az "Egyenes út a halálba" neve viselhetné...

KÜLDETÉSBEN

A játék behatóbb tanulmányozása után lényegében nem állíthatnám, hogy megbolondultam a küldetések változatosságától. Sőt, alapvetően csak két típussal találkoztam, de ez mondjuk nem a készítők szégyene, hanem inkább a szerencsétlen Delta Force-os fiúk élete egyhangúságának ékes bizonyítéka. Az egyik fajta misszió, amikor rombolni, illetve gyilkolni kell – minden ellenséges katonát kinyírni, vagy egy megadott dolgot megsemmisíteni. Az utóbbiban adótornyot, vagy esetleg egy fegyvercsempész konvoj szállítmányát kell elpucolnunk, meg hasonló apróságokat. A másik típus, amikor valamit meg kell szerezni, egy titkos naplót, vagy esetleg egy túszt kiszabadítani. Persze azért a dolog jól meg van variálva, de ahhoz nem elég jól, hogy egy óra játék után már ne rutinszerűen oldjuk meg a missziókat. Két-három alapszabályt kell ugyanis csak betartani – kúszás, távcsöves puska és irány a terep legmagasabb pontja – ezután már kisujjból, futószalagon rázhatjuk ki az összes küldetést. És most ugrik a "mazsom" a vízbe...

A FELSZERELÉS

Igen hamar rájöttem, hogy ez tulajdonképpen nem egy igazi kommandós játék. Van ugyanis a programnak egy csomó olyan bosszantó hibája, amelyek miatt rákényszerülünk, hogy az összes küldetés orvlövészként, de legalábbis "Deer Hunter"-ként teljesítsük (Dear Enemy Hunter)! Egyszerűen lehetetlen, de épp ésszel mérve legalábbis felesleges mindenféle közelharcba, cselezgetésbe, vagy lerohanásba belemenni. Katonánk ugyanis két találat után garantáltan elfekszik, a gaz ellen pedig ha egyszer kiszúr, olyan golyózáport zúdít ránk, hogy még 500 méter távolságból is képes egy mezei AK-val



Éjszaka az őrök úgy viselkednek, mint a "három majom". Nem lát, nem hall, nem beszél. Csak ordít, amikor lelövöd.

mmandó



Farkasszemet nézek Igorral. Vajon ki lesz a gyorsabb?



Intenzív mozgolódást látok a táborban. Észrevettek!



RCE

lekapni minket – persze miközben mi éppen egy égő csipkebokor alá ássuk be magunkat, káposztalepke-hernyó méretűvé zsugorodva! Szóval jól lőnek, az biztos.

Tehát elsődleges fegyvernek szerintem mindig (oké, majdnem mindig) a távcsöves vadászpuskát – a Remingtont – vidd. Másodlagosnak meg muníciót. Vannak mindenféle aknák meg robbanószerek is a listában, de ezek maximum bohóckodásra jók. (Szórakozni az arabokkal.) Most akkor képzeld el a pályát, azaz a helyszínt. Baromi nagy terület (bejárhatod Tolnát-Baranyát), barna vagy zöldes színű, esetleg fehér a hótól, rosszabb esetben minden tök zöld – ilyenkor éjszaka van, rajtunk meg Night Vision szemüveg. Szépen elkezdesz araszolni az ellenséges bázis (gócpont) felé, figyelsz a legapróbb mozgásra is, ha meglátsz valamit, a jobb egérgombbal beközelítesz, és egy lövéssel leszeded a palit. Mész-mész negyed órán keresztül, meglátod a bázist, és 500m-1km távolságból egy hegytetőn, hason fekve szépen komótosan leszedegeted a szakállas arabforma figurákat, aztán bekúszol az épületek és sátrak közé. Ha itt elfogy a türelmed, és esetleg frontálisan berontasz valahova (mint Zrínyi kifelé), nagy sanszod van rá, hogy egyből agyonlőnek, és kezdheted az egészet elölről. Ez kétszer előfordul, és tutira leteszel arról, hogy a továbbiakban hősködjél. A többi társad ugyanis előszeretettel keveredik állandóan tűzharcba, amelynek MINDIG az a vége, hogy kapod a rádióüzenetet: "Charlie is down", azaz "A Charlie csapat kifeküdt". Gyerekek, hova ez a nagy sietség? Kúszni kell, lassan, öregesen, és akkor minden küldetést teljesíthetsz. Többször észrevettem, hogy ha én nem szedegettem le a terroristákat elég hamar a Remingtonnal, akkor a többiek rendszeresen randevúztak a Kaszással. Ja, azt még nem is mondtam, hogy a programnak irtózatos rumlija van a kúszó karakterrel! Az van ugyanis, hogy távolról – ez akár 800 méter is lehet – úgy le tudnak téged szedni kúszó helyzetben, mint 2 méterről a vastag pálcás "karcórát" a céllövöldében. Közelről viszont egyszerűen nemhogy nem vesznek észre (ott feküdtem az arab lába között, és rám sem bagózott, máskor meg egy szakasz rohant el egy centire mellettem), de



Öngyilkos roham a híd ellen, ami mindig túl messze van



Társaimmal éppen egy fiatal terrorista tiszteletére adunk le díszlövéseket

EL SEM TALÁLNAK! Ez a bekúszós technika tehát a siker titka.

Képzeljétek el, egyszer volt egy olyan sztorim, hogy járkálok a házak között, mindenki kampó, de hallom, hogy valaki eszeveszettül nyomja a géppisztolyt. Keresem, keresem, egyszer csak a következő kép tárul elém a dombok mögött: fekszik a földön az egyik társam, előtte egy centire áll szakáll-vokál (összeért a két figura), és kínálják egymást, mint a barom, de nem találják el! Gyorsan szóltam is a többieknek itt az irodában, hogy nézzék már meg ezt a gyalát, mert ilyen "bakit" ritkán látni. A Kispeti csak a fejét fogta, a Bagó Peti meg majdnem besárgázott. Na, odaálltam "szakáll" elé, távcsöves kézbe, ráközelítés – akkora volt a szeme, mint egy Skoda-lámpa – aztán fejbelőttem. Erre Alpha 1 (a társam) felugrott, és elkocogott a helikopter-leszálló irányába. A hálátlan...

Na, ebbe jól belementem. Még egy dolgot kell tudni: amikor nagyritkán olyan feladat van, hogy mondjuk egy konvojt – vagy valamilyen járművet – kell megsemmisíteni, akkor az M249 SAW-t vidd magaddal, mert azzal rövid úton szanaszét lehet kaszálni a dzsipeket, de még a teherautókat is. Ezeket a missziókat egyébként bírtam, mert lerohantam a konvoj elé, szétcsaptam az első két járművet, azok elállták a többi útját, a srácok meg a hegyoldalról kínálták őket. Ne felejtsd el, hogy robbantani a kézigránáttal is lehet, és ezt még ki sem kell választani, mert mindig van nálunk egy adag.



Sok rossz ember kis helyen nem fér el

Ezzel azt hiszem el is mondtam mindent a Delta Force mibenlétéről. Maga a játék nem rossz, de mint említettem, nem "kommandós program", hanem "orvlövész program". Nem kell komolyan venni. Ha így nézed a dolgokat, tök dodó a sztori. Jó kis poénokkal találkozol: pali kilövése az őrtoronyból, vagy a sátor ablakán keresztül, amikor épp csak a térde lóg ki, meg hasonlók. Gránátdobás futás közben a kocsi platójára, célba lövés az M4-esre rögzített M203 gránátvetővel (közben távcsővel csodálod az akna röppályáját).

Egyébként a program másik nagy hibája, hogy nem reálisak benne a távolságok. Egy, a távcső mutatója által 400 méterre levő tárgy/személy "szabad szemmel" legalább egy kilométerre van – olyan mininek látszik ugyanis, hogy lehetetlen ráközelítés nélkül (mondjuk pisztollyal) becélozni. Azért az életben mondjuk egy dombtetőn állva sokkal jobban látjuk a dolgokat, mint itt. Na ezért is mondtam, hogy ez egy "orvlövész" játék!

KÉNYES TÉMA

A kényes téma a játék gépigénye. Ez a kis csillag ugyanis nem használ 3D-s gyorsítókártya támogatást (hiába van akármilyen "Vudu II" a gépben), azaz totál processzor meg memória függő. Én egy 300-as Celeron A-n teszteltem, 32 Megával, és bizony elég gyászosan muzsikált! A 16 millió színes beállítást egyszerűen el lehet felejteni, maradt a 256 szín. Van ötféle felbontás is, de ebből az első kettő HASZNÁLHATATLAN, mert 512x382 alatt egyszerűen annyira pixeles a kép, hogy nem látod a tájba olvadó ellenfeleket, csak színes kockákat. Marad tehát a 640x480, de így nekem baromira szaggatott a játék, és egy csomószor nem tudtam lelőni senkit, mert képtelen voltam befogni a manusokat a célkeresztbe. Mindegy, azért valahogy megküzdöttem vele. Azt azért ki kell hangsúlyoznom, hogy ennél gyengébb konfigurációval rendelkező játékosoknak nem ajánlom a Delta Force-ot, főleg olyanoknak nem, akiknek nem veszi be a gyomra a szaggatást meg a pixeles grafikát. A hangok tetszettek, élethűen szólnak a fegyverek, és klasszul óbégatnak a megriadt (agonizáló) ellenfelek.

Egy mondatban összefoglalva: a Delta Force egy komolytalan, de nagyon szórakoztató játék. A látottak alapján a valósághoz nem sok köze van, ráadásul a 3D-támogatás hiányában a grafikája is eléggé halovány (legalábbis a Half Life-hoz képest – bár ahhoz képest minden halovány), de azért egy ideig el lehet ökörködni vele..

Martin

Delta Force

FEJLESZTŐ: Novalogic
KIADÓ: Novalogic
WEBSITE: www.novalogic.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166MMX, 16MB RAM
Ajánlott: P400, 32MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer: modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	□□□□□□■■■■
Játszhatóság	□□□□□□□□□■
Szavatosság	□□□□□□□■■■
Zenebona	□□□□□□■■■■

Summa summarum

Ha eltekintünk attól, hogy ez a játék csak P500-ason fut jól, akkor nincs gond!

végítélet

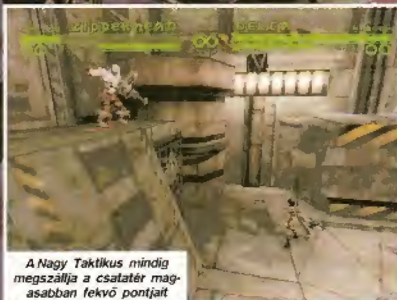
80%

Biotörő

Az utóbbi időben igazán nem voltunk eleresztve, verekedős játékok terén, pedig nyilván elég sokan vagyunk, akik szeretik agresszív hajlamaikat a monitoraik előtt kiélni. A Mortal Kombat 4-en kívül azonban nem sok minden látott napvilágot. Óriási szerencsénkre a Midway úgy döntött, hogy a Playstationre és Nintendo 64-re nemrégiben megjelentetett nagysikerű bunyós programjának PC-adaptációját is megjelenteti. Egy valamit, már előre elárulhatok a játékról, mégpedig azt, hogy minden eddigi próbálkozást felülmúl, mind grafika, mind játszhatóság terén.

ITT AZ ÚJ ŐRÜLET

A játék története, egy Cyborgokkal és mutánsokkal teli világba kalauzol el bennünket, ahol úgynevezett "Bio-mutánsokat" irányítva kell eljutnunk a főellenségig és természetesen őt is jól el kell náspágolni. Ehhez, azonban nem árt megismerkednünk a harcosokkal, akikből ugyan nincs olyan túlkínálat, mint a Mortal sorozatban, viszont annak a kevéske karakternek, aki szerepel, annyi speciális mozgása van, hogy hetekbe fog telni, míg egyvalakit igazán kiismerünk. Összesen 7 versenyző indul a mutánsok futamában, melyek olyan változatosságot képeznek, amilyet már régen láttam egy programban. A harcosok között van például két gyönyörű leányzó is, akik elég kesztyűs kézzel bánnak a férfiakkal (ugyanis aknavetővel és kardokkal irtják az erősebbik nemet). De ne feledkezzünk meg Zipperheadről sem, aki egy vérbeli mutáns, és ékes bizonyítékként a hasa át van döfve karókkal. A karakterek kidolgozása teljesen egyedi, mert minden figura fel van fegyverezve, a legbrutálisabb és rá jellemző pusztító eszközökkel, amiket harc közben is készségesen használnak. Ilyen például Minateknek a buzogánygolyója vagy Bullzeye-nak a géppisztolya. A harcosok profi kidolgozását bizonyítja az is, hogy mindenkinek megvan a saját jelleme, és ez még a mozgásukban is tökéletesen meglátszik. Ezért Psyclown (a pszihopata bohóc, de nem a TV-ből) folyamatosan ugrál, Ssapo (a zöld szörnyeteg) pedig néha még mecss közben is rosszul lesz, és ilyenkor elhányja magát. A kidolgozás minőségét gazdagítja, a harc brutalitása is. Itt


A Nagy Taktikus mindig megszállja a csatatér magasabban fekvő pontjait

találkozhatunk egy olyan tulajdonságával a játéknak, amit a Mortal 4-ben, nagyon hiányoltam, ez pedig a menet közbeni kivégzések. A Biofreaksben ugyanis akármikor, akárkit megölhetünk. Ha játék közben bevisszük karakterünk speciális kivégző mozdulatát, akár egy ütéssel végzünk ellenfelünkel. Ilyenkor bizony gyakran csak pár másodpercig tart egy menet. A kivégzések mellett, meg is csonkíthatjuk az ellenfelet. Egyenként levághatjuk kezeit, szétvagdoshatjuk a lábait, vagy akár még egy lándzsát is belevághatunk a fickóba, ami egész játék alatt benne marad a testében.

AZ ARÉNA

Gyilkolási hajlamunk legtökéletesebb kiéléséhez egy teljesen háromdimenziós játéktér áll rendelkezésünkre. A legnagyobb újításnak a szintekre osztott pályákat neveztém, ami annyit tesz, hogy nem csak a földön ütlegelhetjük ellenfelünket, hanem jetpackot használva felröppenhetünk különböző párkányokra és emeletekre is. Mindemelett, a levegőben lebegve is használhatunk különféle speciális támadásokat és az ellenséget akár láva vagy sav medencékbe is belelökhetjük. Ez az újítás rendesen megteszi a hatását a játékmenet terén is, mert így sokkal több lehetőségünk nyílik rosszakaróink likvidálására. Természetesen minden harcosnak megvan a saját harctere. Ezért az arénák is a karakterek egyéniségét tükrözik. Így ahol nincs lávafolyam, ott egyéb finomságok várnak a kedves támadóra (pl: egy présgépbe is behajíthatjuk az ipsét).


Gyakorlat teszi a mestert – szükség is lesz rá!

A rengeteg pályán kívül, sokfajta játéklehetőséget is kínál a program. A szimpla gép elleni verekedésen és az egymás elleni küzdelmen kívül, indulhatunk csapatjátékon (Team battle), ez nem más, mint a Mortalból már jól ismert játék: harcosokat kell választanunk csapatunkba, és egymást váltva kell harcolnuk egy másik csapat ellen. Ezenkívül találhatunk még egy bizonyos "túlélő" játékmódot is, ezt nevezem én a bajnokok próbájának. Itt ugyanis egy választott harcossal kell végigvernünk annyi ellenfelet, amennyit csak bírunk és mindezt egy energiával. A feladat írtózatosan nehéz, de nem lehetetlen, főleg nem egy igazi veterrán Biofreaksnek. Megéri kipróbálni, mert


Ilyenkor tél végén rendszerint még kicsit fagyos a hangulat


Zippo komát igencsak megviselte az elmúlt néhány perc, mert elég szétszórt állapotban van

szenvedésünk végén jutalmul, még egy értékelőt is kapunk a teljesítményünkről.

Ami nekem, a leginkább tetszett a játékban, az az, hogy minden harcosnak többféle bemutatkozási és megnyerési mozdulata van. Ez azt jelenti, hogy miután kiválasztottuk az emberünket, ő készségesen besétál a harctérre és elmond valami marhaságot, vagy éppen (ha nem tud beszélni) ordít, vagy hörög egy nagyot. Sabotage, az egyik hölgyversenyző, például egy dárdát dob a közönségbe, hogy elhallgattassa az ellenségnek drukkoló nézőket. Zipperhead, a mutáns, addig hadonászik a rakétavetőjével, míg végül saját magát üti le vele. Purge, a leszerelt katona, egy helikopter segítségével emelkedik a magasba és még egy tűzijáték bemutatót is tart lángszóróival. Szóval a játék hangulata minden eddigit felülmúl.

A MUTÁNSOK IRÁNYÍTÁSA

A kezelés szintén olyan egyedire sikerült, mint minden más a Biofreaksben. A megszokott mozgás billentyűkön kívül, 4 támadás gomb van, melyek végtagonként oszlanak el. Így külön gombot találunk, bal és jobb kezünk, és lábaink használatára is. Ezeken felül pedig, még 2 extra billentyű is fellelhető, mégpedig a jetpack és a géppisztoly. A végtagokra elosztott újdonságnak köszönhető, hogy újabb mókákkal találkozhatunk, ha lenyisszantjuk ellenfelünk karját. Ilyenkor frőcsög ugyan a vér, mind Jax kivégzésénél, de az ürge nem hal meg. Ha ezekután azt a kezét próbálja használni, amitől már megszabadítottuk, akkor már csak a maradék cafatokkal tud kalimpálni. Ráadásul, ha ügyesek vagyunk és sikerül belelöknünk a támadónkat a lávába, akkor sem hal meg rögtön, hanem felgyullad a teste, és lángolva folytatja a játékot (miközben folyamatosan fogy az energiája). Talán egy kicsit brutálisnak hangzik ez az egész, és gondolom sok szülő fog majd felháborodni, ha 10 éves kisfiuk ilyenekkel játszik, de ha belegondolunk a Mortal Kombat brutalitása sem ismert határokat – ha csak Kung Lao-t nézzük, aki kettévágja ellenfelét – a brutalitás terén. Mindenesetre én azért figyelmeztetném a kedves olvasókat, hogy csak erősebb gyomorral rendelkezőknek ajánlom.

A VIZUÁLIS ORGAZMUS

A játék grafikája, csodaszép és maximálisan kihasználja a 3DFX lehetőségeit. Egy szimpla 4MB-os, Voodoo 1-es már nem elég a nrki, ezért nem árt, ha legalább egy 8MB-os kártyával rendelkezünk. Az elszomorító gépigényt leszámítva, hihetetlen élményben lesz részünk. Minden apróságra odafigyeltek a készítők, így például a fényhatásokra is. Ellenfelünkön minden ütésünk nyoma meglátszik, roncsolódik a feje, véreznek a végtagjai, stb. Hasonlóan egyedi, látványt nyújtanak a speciális mozgások is, mert itt nem annyiból áll egy extra, hogy lövök egyett és kész, hanem olyan mintha egy egész szertartást néznénk végig. Ilyen például Delta (a kis kínai leányzó) támadása, aki Luke-Skywalker-t is megszégyenítő fénykardokat használ ellenfele megcsonkításához. Minden mozdulatot, tökéletesen eltalált hanghatások követnek, melyek néha még mulatságosak is és meglepőek (vagy fordítva?).


Az Erő velem volt. Még inkább az Ügyesség

Szóval a grafikára és a hangokra, egy rossz szavunk sem lehet. De hogy ne legyen minden fenékig tejfel, találtam egy negatívumot is a játékban. Ez pedig nem más, mint a gép elleni küzdelem nehézsége. Még easy fokozaton is, számtalan éjszakán át kell majd gyakorolnunk, hogy eljuthassunk a főellenségig. Mint már mondottam, minden karakternek rengeteg speciális mozdulata van, és mire mi mindegyiket megtanuljuk behozni, hetek fognak eltelni. A gép viszont, már a legkönnyebb fokozaton is szemtelenül használja az összes speckót, így csak nagy szerencsével élhetjük túl a meneteket. Azért megilyedni nem kell, hiszen egy kis gyakorlással, minden verekedős játékrajongó beletanulhat a Bio-szörnyek irányításába. Szóval a túlzott nehézségen és a magas hardware igényen kívül, nem igazán tudok más negatívumot mondani, a játékról, hiszen majdem az egész egy nagy pozitívum.

A Midway ismét egy kiváló játékkal örvendeztette meg a stílus kedvelőit, sőt még talán a Mortal Kombatot is megfoszthatja méltó trónjától. A Biofreaks, nemcsak a látvány terén, ha-


Jogos önvédelem volt – nézzétek meg, mekkora kalapács van nála

nem játszhatóságában is az eddigi legjobb verekedős játék, ezért mindenkinek ki kell próbálnia, legalább egy menet erejéig, a bunyós stílus kedvelőinek pedig egész egyszerűen kötelező.

Bio Freaks

FEJLESZTŐ: Saffire
KIADÓ: Midway
WEBSITE: www.
MEGJELENÉS:

Ketyere

Minimum: P133, 32MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, OpenGL, 3Dfx
Multiplayer: –

Kütcsin/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Az új király megérkezett!
(De legalábbis egy főherceg)

végítélet

92%

Humphrey bogár kalandjai

Disney • PIXAR

a bug's life

Amint az emlékezetes, a világ első egész estét betöltő komputer generálta filmje a Toy Story volt, amit még anno '96-ban vetítettek igen nagy sikerrel a mozik. Ki gondolta volna akkor, hogy majd' három évet kell várni a Pixar következő munkájára. Nagy elvárásokkal ültem hát be a moziba, hiszen kíváncsi voltam, vajon mennyire tudják izgalmassá varázsolni egy bogár életét – főként most, hogy időközben megjelent a konkurencia filmje is, melyben szintén egy hangyaboly mindennapjaiba nyerhetünk bepillantást. Kicsit csalódottan távoztam a teremből. Nem, nem azért, mert technikailag nem sikerült felülmúlni az elődöt: az animációk kétségtelenül jobbak, mint a Toy Storyban. Minden nagyon profi, csak hát ez száz százalékig egy gyerekfilm.



Tokenvadászat egy esős hajnalon

Nekem az identitászavarral küzdő, lelkibeteg Z kalandjai jobban tetszettek. Na persze ízlés dolga: a 10 éven aluliaknak lehet, hogy Fürge a nyerő.

A játékról ugyanazt lehet elmondani, mint a filmről: szép és aranyos, de roppant gyermeteg. Noha úgy fest, mint mondjuk a Croc, nem nevezném platformjátéknak. A pályák olyan rövidek, hogy még egy kisebb labirintusba tévedve is végzünk velük 5-6 perc alatt. Az ellenfelek sem jelentenek túl nagy gondot: itt-ott kidugja a fejét egy kukac, néhol egy moszkító zümmög, s a keményebb kötésű sáskák is csak nekünk sétálnak. Ennek megfelelően fegyverekkel sem vagyunk igazán elkényeztetve: Fürge csak bogyókat tud dobálni, ráadásul az alapmuníciótól nem is mindegyik ellenfél dobja fel a talpát. Ja, van egy másik fegyver is: ha hősünk ülepével tiporjuk agyon az áldozatokat...

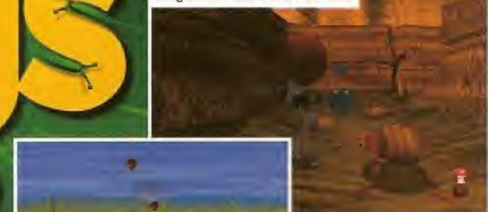


Az elgurult mulatóban egy igazi Ganxta Döglégy vár bennünket

Ha az alapkoncepciót nézzük, tulajdonképpen inkább logikai játéknak nevezném a Bug's Life-ot. Legfőképpen kertészként kell megállnunk a helyünket: ha valahova nem tudunk felmászni, hát ültetni kell oda valamit, amin felkapaszkodhatunk. Ám nem mindegy, hogy mit ültetünk! Elég csupán egy rugalmas gomba, amiről az alacsonyabb platformokra lehet felszökkenni? Vagy inkább egy magasabb pázsityt kell odatelepíteni? Na de milyen magasat? Ennek tetejébe még ott vannak a küldetések is. Megesik például, hogy ki kell nyírnunk az egyik rosszfiút, amihez – kézifegyver híján – bogyóköpködő virágot muszáj ültetnünk. Ahhoz, hogy egy növényt létrehozzunk, először egy magot kell keresni. Alapban mindegyik mag barna, mely állapotukban gombát lehet kitenyészteni belőlük. A növények nem igényelnek különösebb törődést, egyszerűen csak el kell helyezni a magot a megfelelő helyre, majd rá kell ugrani. Ha a magot újra fel akarjuk használni, a létrehozott növényt előbb ki kell tépni. Más fajta növényeket azután termeszthetünk, ha már vettünk fel valamilyen tokent. Attól függően, hogy milyen színű a token és mennyi van már belőle, az alábbiak válnak elérhetővé. A barna tokenekért gomba, propelleres növény (liftezéshez, amivel a magok is feljebb repíthetők), pitypang (ezzel ejtőernyőzni lehet), és végül ágyúnövény (vele kilőhetjük a hangyánkat) lesz termeszthető. A zöldekért leveles növényeket kapunk, melyek a tokenek számával arányosan egyre magasabbak lesznek. A kékekkel olyan növények válnak termeszthetővé, amik mindig valamilyen bónuszt rejtenek magukban, úgymint sérthetetlenséget, regenerálódást, pajzsot, és szuper ugrást. A sárga tokenek hozzák létre a már említett bogyóköpködő növényt. Ennek is több verziója létezik: a sima kék bogyókon kívül a lila bogyók ráállnak a célpontra, míg a legerősebb ágyú örökre likvidálja a rosszfiúkat. Végül vannak még a lila tokenek: ezek azonban nem új növényeket állítanak elő, hanem a fegyverünket erősítik – úgy, mint a különböző színű bogyók. A barna lőszer csak a kisebb ellenfelek ellen hatásos, a sáskák ellen minimum kék kell. A legjobb az arany: azt használva nem termelődnek újra a kilőtt bogarak.



Helló, szép hölgy, nem látta véletlenül vízipók barátomat?



Ha tücsöknek születek, bezzeg nem kellene ilyen átkozott magokat hurcolásznom ide-oda!

A bátor hangya az Air Pitypang légitársasággal kel át a kiszáradt meder felett

A kertészkedéshez visszatérve: a magok színének változtatásához külön van egy billentyű, amit a mag mellé állva kell használnunk. Ha egyazon színen belül akarunk váltani, vegyük fel a magot, mire az ugrás gombjával szelektálhatunk. Egyébként amikor eldobjuk a magot, a mozdulat fegyverként is használható.

A játék 15 pályája végigköveti a film eseményeit, az átvezető jelenetek magából a filmből lettek kiollózva (elég ocsmány felbontásban.) Az események ott kezdődnek, hogy Fürge véletlenül a tóba önti a sáskáknak gyűjtött élelmet, mire Atta hercegnő – hogy megszabaduljon tőle – elküldi segítségért a városba. Az első pályán tehát a hangyabolyba visszatérve fel kell keresni a tanácskozótermet. A pályák végül is illetesen vannak összeválogatva: speciális helyszín formájában például benne van a játékban, amikor Fürge a kiszáradt meder felett egy pitypangszálon csüngve vitorlázik át. A film mozgalmasabb jelenetei főellenségek képében elevenednek meg: például az elgurult konzervdobozban (a mulatóban) egy jó húsban lévő légy vesz minket kezelésbe. Akár a moziban, meg kell keresnünk a cirkuszosokat, akik – ahogy tudnak – segítségünkre lesznek a sáskák legyőzésében.



A Bug's Life végül is nem lenne rossz játék, ha kicsit igényesebb pályákat készítettek volna, és több fejtörővel nehezítették volna a továbbjutást. Csak egyetlen pályát találtam, ami kihasználja a játékmenetben rejlő lehetőségeket. A 13-adikról van szó, aminek a megoldására úgy egy óra alatt jöttem rá – ugyanennyi időmbe tellett odáig eljutnom. Plusz életek érdekében meg lehet még próbálni összeszedni hősünk nevének (FLIK) a betűit, vagy az összes apró magot összegyűjteni (aminek állítólag extra animáció lesz a jutalma) – de még így sem taksálom sokra a szavatosságot. Ja, és egyébként még kevesebb időnkbe telne a végigjátszás, ha nem lenne olyan botrányosan rossz az állandó fáziskésésben levő kamerakezelés. Ráadásul hősünk lepattan a falakról, szóval az a legnagyobb kihívás, amikor végig kell egyensúlyoznunk egy-egy keskeny peremen. A játék tehát tényleg teljesen olyan, mint a film: jól néz ki, de semmi több.

V.Z.

A Bug's Life

FEJLESZTŐ: Travellers Tales
KIADÓ: Disney Interactive
WEBSITE:
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: D3D
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■□
Játszhatóság	■■■■■■□□□□
Szavatosság	■■■■□□□□□□
Zenebona	■■■■■■■□□□

Summa summarum

Tulajdonképpen kellemes adaptációja a filmnek – de csakis gyerekeknek

végítélet

72%

















GRIM FANDANGO (4. FELVONÁS)

A múltkor sikerült sikeresen eltakarítani derék kollégánkat, Dominot, de persze ezzel még nem oldottunk meg semmit. A kicsiny társaság ugyan megmenekült a világ végén levő bányából, de közelebb ettől még nem jutottunk végső nyughelyünkhöz. Hőseinket akkor látjuk viszont, amikor kétségbeesetten vonszolják magukat végig egy sivár hómezőn. Hirtelen egy igen érdekes toronyhoz érkeznek. Mielőtt kiderülne, hogy mitől olyan érdekes ez a torony, Glottis leszédül a magasból, és úgy látszik, hogy immár végérvényesen búcsút mondhatunk kedvenc barátunknak. Miután visszakaptuk az irányítást, ballagjunk vissza a toronyhoz, amelynek a tetején székelő azték istenséggel igen elmés csevegésbe bocsátkozhatunk. Manny vadul bizonygatja, hogy a társai Kilencesre szóló jegyét lenyúlta egy Hector LeMans nevű gengszter, de a szóáradatát félbeszakítja, hogy a távolban megjelenik a szóban forgó vonat. Mielőtt áthaladna az azték isten által őrzött kapun, sajátos átváltozáson megy keresztül, majd letér a pályáról és hirtelen eltűnik valami pokoli bugyorban.

A kapun átballagva a Hetedik Alvilág előtti utolsó állomáshelyre jutunk, ahol egy régi ismerősbe botlunk: Chepito valami furcsa véletlen folytán meglógott a bányából, és a peront díszítő szökőkútban szokásos ténykedését végzi: körbe-körbe ballag. A társalgás nem hoz különösebben nagy sikert, hacsak azt nem nevezzük annak, hogy kikászálódik a medencéből, és jól ismert harci indulóját harsogva eltűnik a végső nyughely felé vezető alagút mélyén. Ide Manny sajnos nem követheti: még sürgős megmenteni valója van a barátai között. Amint kiballagunk a kapun, és lefelé sétálnánk a lépcsőn, a bejáratot őrző azték isten felhördül, és a gravitáció segítségével átnyújt nekünk egy üzenetet, amit egy csontgalamb kézbesített hozzá a minap. Az üzenetben Hector LeMans kolléga üzeni, hogy figyeli ténykedésünket, és alkalmasint gondja lesz ránk.

Sétáljunk le egészen a lépcső aljáig, ahol néhány üres szekrény társaságában egy szép koporsó vár bennünket. Miután kinyitottuk, kiderül, hogy ez nem üres: a mélyéről előkerül Bruno Martinez (a kuncsaftunk a játék elejéről), és igen méltatlankodik, hogy ide küldtük a túlvilág végére, és az egész utazásra még egy képes újságot sem adtunk. Mindössze azt a bizonyos bögrét, amit a kezünkbe nyom, és méltatlankodva eltűnik a túlvégen.

Kocogjunk fel a lépcsőn, aminek a túloldalán a "szerelők" műhelyét találjuk. Az urak éppen az utolsókat rúgó Glottist "szerelik" Meche társaságában. Kedvenc barátunk a hosszú vezetéselvonás miatt a végét járja, de mindeddig nem jelezte szánalmas állapotát, mert nem akarta elvonni a figyelmünket Meche megmentéséről. Már csak az segítene rajta, ha ismét a Csontjárgányba szökkenhetne, és száguldhatna – sokkal, de sokkal gyorsabban, mint eddig. Az eszközök még meglennének hozzá (mint azt a műhely falán éktelenkedő tervrajz is mutatja), mindössze a rakétákat is megszégyenítő hajtóanyag hiányzik hozzá. Ezen könnyen segíthetünk: ballagjunk le a szerelők konyhájába, akasszuk a bögrét a kredencen álló tartóra, majd húzzunk elő a fiókból egy rongyot. A rongyot mártsuk bele a odakint álló olajoshordók egyikébe, majd a konyhába visszatérve helyezzük el a pirítós készítőbe. A végeredmény nyilvánvaló. A komolyabb tűzvészt csak az előzi meg, hogy hamarosan megjelenik néhány szerelő a poroltóval, és eloltja a lángokat. A habból bőven jut az imént felaggatott bögrére is, ami hirtelen felröppen, és nagy sebesen elhagyja a konyhát. Egy rakéta! – konstatálják boldogan a szerelők, és néhány pillanaton belül már láthatjuk, amint előhozzák a garázsból csodagépük prototípusát, amihez már csak a megfelelő hajtóanyag hiányzott. Sajnos a szerkezetet pont a kívánttal ellentétes iránnyal állítják pályára. A száguldástól Glottis barátunk ugyan visszatér a hozzávetőlegesen élők sorába, de mi csöbörből vödörbe kerülünk: rövid uzótazás után a masina belehullik a tengerbe, és mi ott evickélünk partra, ahonnan a második évben elindultunk: Rubacava mólóján.

Itt a garázsban megleljük a Csontjárgányt, amit sajnos egy ötletes robbanószerkezettel aláaknáztak: ha közelebb lépünk, a dominók hosszas sora szépen aktiválja a megsemmisítő mechanizmust. Kocogjunk le tehát inkább a vasútvonal mentén a mólóra, ott is Toto mester kunyhójába. A csodaszép magyarsággal káromkodó tetoválóművész most éppen édesded álomba merülve hortyog, és Manny a világért sem nyúlna semmihez, nehogy felébressze. Ez alól kivétel a szekrényke, ahonnan csendben magunkhoz szólítunk egy üvegcse folyékony nitrogént. Vissza Glottisékhoz, fel a lépcsőn, majd az elágazásnál forduljunk jobbra, ahol kedves ismerősünk, a révkalauz szállása található. Elképedve hallja, hogy a világ végén lógva megtaláltuk rég elveszettnek hitt hajóját, és boldogan elrohan Porto Zapato kikötője felé, hogy ismét együtt lehessen szíve egyetlen szerelmével. Manny elképedve bámul utána, aztán minden lelkiismeretfurdalás nélkül a zsebébe süllyeszti a palackba zárt hajómodellt az asztalról.

A város többi helyszíne most épp nem hozzáférhető, kivéve a Blue Casket kávézót. Utolsó látogatásunk óta ez is kiürült, viszont a konyhában ott mosolyog egy hatalmas hordó. Ki tudja, mit rejthet magában? A puding próbája az evés, így tehát töltsük meg vele a hajómodell palackját, majd kocogjunk vele vissza Glottishoz, és nyújtsuk át neki, mondván, hogy Lumbago limonádé. (Közben belebotlunk Oliviába, a mulató tulajdonosába, aki jelzi, hogy mostanában kicsit furcsa lett ez a hely – így tehát csatlakozna hozzánk.) Gyakorló alkoholista barátunk először szerényen fütyörészik, de rövidesen kitör belőle az ördög, és ordítva érdeklődik, hogy hol talál ebből a löttyből valami komolyabb mennyiséget. Miután a rázástól megszeppent Manny kinyögi, hogy a létyó Oliviától származik, Glottis vad csataordítással elrohan, hogy magába szólítsa a teljes fellelhető mennyiséget. Ez a manőver kicsit megviseli, mert miután visszatántorog, és mi a az anyag mibenlétéről érdeklődünk, a gyomra tartalmát a Bone Wagont rejtő garázsba üríti. Ezt a dolgot többször is

CSITT!

ALPHA CENTAURI

Játék közben a Ctrl + K megnyomásával léphetünk be a map editorba. Ezután az alábbi cheatek aktiválhatók:

Shift+F1: egy egység hozzáadása a kiválasztott csoporthoz
Shift+F2: egy tudomány felfedezése a kiválasztott csoportnál
Shift+F4: energia megadása a kiválasztott csoportnak
Shift+F5: az évszám megadása
Shift+F6: A kiválasztott faj likvidálása
Shift+F7: újrajátszás megtekintése
Shift+F8: a videók megnézése
Shift+F9: diplomáciai állapot megadása egy csoportnak
Y: teljes térkép be/ki

A dolognak már csak annyi szépséghibája van, hogy az így elért eredmények "Cheated" megjelöléssel kerülnek be a hi-score listába.

CSITT!

TOMB RAIDER III

A bögyös kis cyberlányka kalandjai ugyan roppant mozgalmasak, de idővel természetesen az öngyilkosság határára kergetik még a legnyugodtabb játékost is. Családi tragédiák elkerülése végett talán jól jön hozzá az előző részekből már jól ismert két csalása:

Következő szint:
- pisztoly elő (fáklya)
- egy lépés hátra
- egy lépés előre
- leguggolás
- felállás
- háromszor körbe fordulás jobbra
- ugrás előre

Az összes fegyver:
- pisztoly elő (fáklya)
- egy lépés hátra
- egy lépés előre
- leguggolás
- felállás
- háromszor körbe fordulás jobbra
- ugrás előre

CSITT!

BLOOD 2: THE CHOSEN

Játék közben nyomjuk meg a T billentyűt, majd gépeljük be:

MPGOD: God mode
MPKFA: összes fegyver
MPAMMO: maximális töltény
MPCLIP: át lehet menni a falakon
MPHEALTHY: maximális egészség
MPGOSHOPPING: az összes tárgy
MPBEANSOFCOOLNESS: a legjobb fegyverkészlet
MPTAKEOFFSHOES - láthatatlanság
MPWHEREAMI: koordináták
MPKILLEMALL: az összes szörny halott
MPSPEEDUP: növeli a sebességet (1..5)
MPSTRONGER: növeli az erőt (1..5)
MPCALEB: Calebre vált
MPOPHELIA: Opheliara vált
MPISHMAEL: Ishmaelre vált
MPGABBY: Gabriellara vát
MPBERETTA: Beretta, kétszer megadva kétkezes pisztoly
MPSUBMACHINEGUN: géppisztoly (2x is)
MPFLAREGUN: Flaregun (2x is)
MPSHOTGUN: Shotgun (2x is)
MPSNIPERRIFLE: Sniper Rifle
MPHOWITZER: Howitzer
MPNAPALMCANNON: Napalm Cannon
MPSINGULARITY: Singularity Generator
MPASSAULTRIFLE: Assault Rifle
MPBUGBUSTER: Bug Buster
MPMINIGUN: Minigun
MPLASERRIFLE: Laser Rifle
MPTESLACANNON: Tesla Cannon
MPVOODOO: Voodoo baba
MPTHEORB: The Orb
MPLIFELEECH: Life Leech
MPNICENURSE: +25 egészség
MPREALLYNICENURSE: 300 egészség
MPWARD: 25 páncél

Glottis heveny rosszulléte éppen kapóra jön: vegyük elő a folyékony nitrogént a zsebünkből, és öntsük fel vele a padlót elborító szmötyit. Ez természetesen azonnal csonttá fagy, mi pedig odaballaghatunk a dinamitkötegher, hogy hatástalanítsuk. Teljes siker – mi pedig Oliviával, Mechevel és természetesen a sofőrülésben trónoló Glottis komával máris a Bone Wagon fedélzetén találjuk magunkat, ami vadul száguld ismeretlen célja felé...

A végállomás El Marrow városának már jól ismert kültelke, ahol hirtelen gyakorlóruhás alakok nőnek ki a földből, és – úgymond – foglyul ejtenek bennünket. A titokzatos figurák az időközben szemlátomást kiterebélyesedett forradalmi mozgalom főhadiszállására kísérnek bennünket, ahol Salvador Limones, a Vezér fogadja kicsiny társulatunkat. A kellemes emlékek felelevenítésének határt szab egy betámolygó forradalmár, aki meglehetősen virágos hangulatban van (ez itt ugyebár azt jelenti, hogy a végét járja). Salvador egy fejsze segítségével még megpróbál kiszedni belőle némi információt, némi sikerrel: a tisztelt halottat Hector LeMans segítette át a túlvilágra. Salvador dühösen elrohan bosszút állni, Olivia pedig a maga sajátos módján ráveszi, hogy vele tarthasson.

Mindenekelőtt vegyük magunkhoz az elhunyt földi maradványait (vagyis a csontkezet), majd Mechevel vitassuk meg a haditervet: álarcot kell öltenünk és egy virágpisztolyt szereznünk, hogy Hector közelébe férkőzve legyőzhessük. Ehhez egykori főnökünk egykori titkárnője csak annyit fűz hozzá, hogy Hector főhadiszállása éppen a fejünk felett található. Miután Meche jelezte, hogy a helyszínen találkozunk, és szépen elvonult, simogassuk meg a rólunk elnevezett csontgalambot. Harap, szóval lehet, hogy ez a Meche nevét viselő. Annak viszont örülni fog, ha egy üzenetet lát: adjuk tehát oda neki Hector fenyegető levelét, amit az azték isten kézbesített nekünk, majd húzzuk elő a papírkosárból a Salvador által kihajított fotót és mutassuk meg a galambnak. Ez itt a címzett fedi, így a csontmadár szépen kézbesíti is a levelet a címzettnek – Hector személyi "virágosának". Pontosabban nem is a madárka kézbesít, hiszen vele sajnálatos baleset történik. Mindenesetre az eredetileg nekünk szóló üzenet elér az új címzetthez, aki enyhe pánikkal fogadja, hogy Hector LeMans személyesen óhajt virágágyást csinálni belőle. Erre gyorsan összepakolja a cókmókját, és villámgyorsan menekülőre fogja a dolgot. A távozás útvonala véletlenül pont a forradalmi főhadiszállás előtti alagúton történik, amit van szerencsénk figyelemmel követni.

A főhadiszállásról kikocogva Glottisba botlunk, aki a maga sajátos módján éppen túráztatja a Bone Wagont. A mögötte levő kijáraton tűnt el Bowlsley, Hector jobbkeze, de mivel az innen nyíló alagutakból pillanatnyilag csak rémisztő hördüléseket hallunk, inkább a másik irányt válasszuk. A létrán arra az emeletre jutunk, ahonnan a kaszinóba vezet az egyik feljáró, de ez az út nem használható, amíg nem öltöttünk álarcot. Így tehát másszunk fel a következő létrán, ahol két Johnny Thunder-álarcos figura beszélget. Egyelőre mindössze annyit tehetünk, hogy megkínáljuk őket a tűzhelyen rotyogó, rettenetesen forró kávéval (ugyanezt felszolgálhatjuk az öltözőben tanyázó titokzatos hölgynek is, aki kávé híján vad sikoltozással utasít ki bennünket budoárjából) – de mivel ennek pillanatnyilag nincs különösebb gyakorlati haszna, másszunk inkább tovább a hátsó részen levő létrán. A felső szinten találjuk a hógépet, ahol is a bödönbe elhelyezhetjük az elhunyt úriember kezét, és az így nyert szerény alkalmatosságot a zsebünkbe süllyeszthetjük (úgy kell felvenni, mintha tárgyat raknánk el).



Másszunk vissza a létrákon Glottishoz, kérjük el tőle a Csontjárgány távirányítóját, majd a mögötte levő barlang jobb felső részén sprickoljunk szét némi löttyöt a hógéppel. Így már beballaghatunk az alagútba, ahol Bowlsley eltűnt, és Glottis is követ bennünket a járművel. A következő helyszínen egy igen barátságtalan kinézetű krokodil acsarog ránk, így tehát használjuk a távirányítót (a járgány megemelkedik) és ugorjunk át a Bone Wagon nyergéből a barlang oldalában levő platóra, és kerüljük meg. A krokodil rövidesen visszafordul, és itt a nagyszerű alkalom, hogy ismét üzembe helyezzük a távirányítót: a Csontjárgány leereszkedik, becsippenti a krokodil farkát, mi pedig nyugodtan továbbsétálhatunk a folyosó végén nyíló "virágüzletbe". Itt húzta meg magát Bowlsley koma. Ez szó szerint értendő, hiszen a pult alatt kuksolva várja, hogy Hector megérkezzen hozzá, és beteljesítse végzetét. Tévképzeteit azzal tudjuk eloszlatni, ha a kaszánkkal lepiszkáljuk az ajtó felett levő csengőt záró tapaszt. Ha kimegyünk az ajtón, és ismét visszatérünk, a csengő megszólal, és Bowlsley azonnal visszavedlik készséges boltossá: amikor Manny egy kilenc milliméteres "virágágyú" után érdeklődik, készséggel kiszolgálja, és még egy adag töltényt is ad hozzá.







Miután Glottis mesterrel visszarobogtunk a Bone Wagon parkolóhelyére, másszunk ismét vissza a létrákon a Thunderboyokig. Vegyük magunkhoz a kávét, töltsünk mindkettőnek, aztán siessünk fel a létrán. Az emeletről a kanna tartalmának maradékát annak rendje s módja szerint az egyik Thunderboy nyakába zúdítjuk, mire azok jelmezük szörnyű megrongálódása folytán ijedten elszaladnak. Ha a létrán lemászva betérünk az öltözőbe, a benti lányka közli, hogy jó lesz ha félretesszük a kávéskannát, mert ma van életünk nagy napja: egyéb jelentkező híján tiszteletbeli Thunderboynak nevez ki bennünket, amihez természetesen egy álarc is dukál. Így elmaszkírozva már lemászhatunk az alsóbb szintre, és beballaghatunk a kaszinóba.



Itt Chowchilla Charlieba botlunk, aki meche társaságában bűvöli a félkarú rablókat. Mechenek többször is szólnunk kell, mire felismer bennünket sajátos álarcunkban, utána viszont megsúgja, hogy csak akkor tudunk végre lelépni innen, ha Chowchilla Charlie végre nyer. Ehhez egy roppant érdekes módszert kínál: a kezünkbe nyom egy lepedőt, amit Charlie bátyó fejére helyezhetünk. Ezt egykori szakszervezetis ismerősünk roppant mókásnak tartja – azt hiszi, hogy Meche borította rá. Amíg ő "szellemeskedik" szóba elegyedhetünk a játékteremben tartózkodó másik úriemberrel, akiről

















kiderül, hogy Salvador titkos ügynöke, aki ezért van itt, hogy fosztogassa a gépeket. Igen jól álcázta magát, már amennyiben jó álcának számít, ha valaki egy egykerekűt tekerve közlekedik egy kaszinóban. Amikor Charlie előkeveredik a lepedő alól, dobjuk ismét a fejére, és közöljük az egykerekű ügynökkel, hogy Salvador utasítása az, hogy a forradalom nevében azonnal nyerjen Charlie gépén. A módszer ugyan némileg meglepő, de a lényeg az, hogy beáll a három LeMans-fej, és egy halom apró jelenik meg a tálcában. Chowchilla Charlie büszkén bizonygatja, hogy végre bejött az ő csodálatos szisztémája. Amíg visszavonul a mellékhelyiségbe, hogy átöltözzön a lepedőjébe, Mechevel megbeszéljük, hogy az állomáson találkozunk, mihelyt megszereztük a jegyeket. A mellékhelyiségbe egyébként alkalomadtán mi is betérhetünk – Manny roppant elégedett, ugyanis a játék eleje óta (vagyis három éve) nem volt WC-n...

A következő lépés Hector becserkészése. Ez némi akadályokba ütközik: nevezetesen egy liftdémonba, aki csak akkor hajlandó a felvonóba engedni bennünket, ha bebizonyítjuk, hogy ismerjük LeManst. Ez roppant bonyolult feladat lesz: mindig valami olyan dolgot kérdez, amire egy szám a válasz. A Helyes szám pedig mindig az, ami a fejünk felett látható bingótáblán utoljára megjelent.

Hector LeMans előszobájába kerülve egy újabb kuncsaftunkba botlunk: Celso floroes és becses neje éppen azon morfondírozik, hogy elfogadja-e Hector ajánlatát a Kilencesre szóló jegyeket illetően. A maskara miatt nem ismer ránk, így tehát hiába mutatkozunk be neki mint utazási ügynöke – szerinte az ő ügynöke innen végtelenül messze tartózkodik, és épp különféle padlók felmosásával van elfoglalva – szóval végül is az állás tulajdonképpen üres. Hosszas és roppant mélyen szántó beszélgetés után meggyőzhetjük, hogy fogadják el, Hector ajánlatát. Az időközben előkerülő maffiafőnök ugyan nem tudja, hogy vajon ki a csudát tisztelhet becses személyünkben, de ezt roppant pozitívan veszi, és miután Celsoéktól megszabadult, betessékel bennünket az irodájába és jól fizető állást kínál. Itt az ideje, hogy levegyük az álarcot. Manny előhúzza a virágMagnumot, amit az ablakon beröppenő halálmadáron rögtön ki is próbál. Működik. Ebből kifolyólag Hector is menekülőre fogja a dolgot. A Kilencesre szóló jegyeket tartalmazó táskával kiugrik az ablakon, és az épületen terpeszkedő hatalmas neonreklámon keresztül megpróbál átugrani a szomszéd tetőre. Ötven százalékos siker: az aktatáska átjut, de a neonlány motorja nem bírja Hector súlyát, és derék ellenfelünk a gravitáció túlvilágon is érvényes passzusainak engedelmeskedve lehullik a mélybe.

Most valahogy meg kellene próbálnunk átjutni a szomszéd tetőre. Ehhez először ballagjunk a neonreklámot tartó gerenda repedéséhez. Sprickoljunk rá egyet a csontkézzel, majd öntsük bele a töltényes doboz tartalmát. A neonszobor felborul, és a létrán felmászva átcsusszanhatunk a lábán a szomszéd tetőre a táskához.

A következő vágásnál már az állomáson vagyunk a nyitott táska előtt guggolva, szemközt két csinos női lábbal (illetve lábszárcsonttal). Ezek tulajdonosa természetesen a kicsi Meche, és az egyik jegy azonnal hozzá, mint jogos tulajdonoshoz is röppen. Meche a táskával felkaptat a mozgólépcsőn, ahol megtámadja egy halálmadár. Glottis a segítségére siet, Manny viszont az aktatáskával visszabucskázik a lépcsőn a járdára, ahol ebben a pillanatban fékez egy autó. A sofőr Olivia, aki beszállásunk után azonnal gázt ad. Amint Manny kétségbeesetten találgatja, hogy hol lehet Salvador, fény derül Olivia szerepére is, amint hanyagul a hátsó ülésre hajítja a forradalom egykori dicső vezérének fejét. Állapotához képest Salvador (vagy legalábbis a feje) viszonylag jól van, mert illendően köszönt bennünket. Miután Olivia fékezett, Manny elhülve tapasztalja a dombtetőn tornyosuló virághalmot: ez mind halott? Olivia erre csak szkeptikusan annyit válaszol, hogy egy olyan nagy embernek, mint Hector LeMans sok ellensége van. Illetve volt. Kocogjunk fel az üvegházhoz, ahol természetesen Hector vár bennünket, és mielőtt a társalgás különösebben kiterebélyesedne, szépen mellbe is durrant bennünket. Manny kitántorog a szabadba, majd elterül a földön. Kúráljuk magunkat a folyékony nitrogénnel, majd kocogjunk vissza az autóhoz, ahol Olivia időközben elmerült az aktatáska tartalmának tanulmányozásában. Kukkantsunk be a hátsó ülésre, ahol Salvador virgonc feje villámgyorsan hadarja a parancsait: a dombtetőn elásott teste mellett megtaláljuk a csomagtartó kulcsát, a csomagtartóban pedig egy pisztoly van. Mielőtt tovább folytathatná, megjelenik Olivia, és bosszúsan érdeklődik, hogy ugyan miről csevegünk ezzel a fejjel? Majd a fejhez szól néhány baráti szót, ami "Viva la Revolución!" kommentár kíséretében szemközt köpi. Olivia sikoltva elrohan a sötétbe, mi pedig kinyithatjuk az aktatáskát, ahonnan előhúzzuk jó öreg kaszánkat, továbbá elképedve figyeljük, amint az egyik jegy Salvador földi maradványai felé ugrál. Vegyük magunkhoz a jegyet, majd kocogjunk fel a dombra, ahol az üvegház mögött meg kell keresnünk Salvador tetemét. A jegye kerregve jelzi, ha a közelében vagyunk. Ilyenkor csak egyet kell előre lépnünk, és a jegy kiugrik a kezünkből. A kaszával sikeres exhumálást hajthatunk végre, majd a kulcs segítségével magunkhoz vehetjük a pisztolyt a csomagtartóból. Tűzpárbajra semmi szükség: menjünk a domb aljában levő tartályhoz és eresszük bele a teljes tárat. Az üvegházat öntöző berendezés ilyetén elmérgezése igen áldásos hatással lesz az odabent tartózkodó Hectorra – most már csak annyi a dolgunk, hogy az üvegház ajtaját kinyitva meggyőződjünk a haláláról.

...és következik a grandiózus finálé. Glottis zokogva búcsúzik legjobb barátjától, Meche és Manny elindul a Kilencesen végső nyughelye felé, és a végén talán végre elcsattan egy csók is. Így ér véget minden idők legjobb kalandjátéka, áldassék a készítők neve!

CSITT!

MYTH 2: SOULBLIGHTER

Amikor új játék opciót választunk, tartsuk lenyomva a Shift billentyűt, és az összes single player szint választhatóvá válik.
Játék közben használható:
Ctrl+Alt++: megnyerni a szintet
Ctrl+Alt+–: feladni a szintet.

CSITT!

TEST DRIVE 5

Az első Optionsmenüben gépeljük be:
CUP OF CHOICE: minden kupaverseny választható!
THAT TAKES ME BACK: visszafelé verseny
I HAVE THE KEY: az összes autó és pálya választható lesz

A további cheateket a hi-score táblába írhatjuk be, tehát előbb fel kell kerülnünk oda:
KNACKED: Fordított pályák
WHOOOOSH: turbógáz (a dudával)
MJCIM.RC: matchboxok
SAUSAGE: titkos autók



Hol ló, hol nem ló – kezdődik a mese a középen mosolygó csuriról, aki akár karbantartónak is elszegődhetne, ha a Resident Evil 2-ben elfogyott a dolga. Az mondjuk nem világos, hogy ki és kit tart karban, lényeg, hogy jó karban legyen az ember. Ennek ugyan nincs különösebben sok értelme, de ez egyrészt háztájimnak a sajátossága, másrészt pedig én igazából azt a nejlonzsákba varrt hullát szerettem volna Csevegő-dekorációnak, amit Dénes koma a címlap aljára rejtett. Ahhoz legalább tudtam volna kommentárt fűzni, például: "főszerkesztő lapzártakor" (illetve zippzártakor), vagy "Pakkot kapott a Vári Zoli" – és még ragozhatnám, ha nem ez a madarunk lenne. Sebaj, viszont ez jól szemlélteti a módszert, ahogy mostani levelezésünkben csipegettem a levelekből. Mielőtt teljesen ingoványos talajra vezetne ez a bevezető, talán vágjunk is bele:

Hali hó CoVboy (vagy inkább szevasz tavasz, mivel a hóból kicsit elegem van.)
Nem a CD témához akarok hozzászólni. **(Hurrá! Végre valaki...)** Csak úgy megkérdezném, hogy volt-e már nektek vírusos eredeti programotok (mármint nem TDK, meg Philips CD-n)?
A másik, régebben jó volt a csevegőben a fight a PC meg a konzol között. Manapság már csak a CD tábor és az Ultra antitábor között megy a harc (élükön veled), de ebből hiányzanak a poénok. Na jó nem is folytatom, maradok hű olvasótok!
Alien Killer

A kérdés igen érdekes. Hogyne lett volna vírusos eredeti CD-nk! Mit gondolsz, másküIönben miért sorsolnék ki kiváló eredeti játékokat, ahelyett, hogy eladnám őket?! (Mielőtt valaki még hirtelen felindulásból az F-Prothoz kapna: most viccötem egy kicsit.) Komolyra fordítva a szót: micsoda marha egy kérdés ez?! Mi az, hogy "eredeti"? Volt már több "eredeti" CD-m, amit egy (illetve kettő) magyar újságon találtam, ami vírusos volt (de azért külön nem kellett fizetni, teljesen freeware vírus volt). Ki is szögeltem őket a falra elrettentő példának, meg hogy mindig emlékeztessenek, hogy többek között miért nem egészséges a CD-melléklet. Ha az "eredeti" alatt viszont egy normál játékot értesz, akkor olyan természetesen nem volt. Egyetlen kiadó vagy terjesztő sem engedhetné meg magának ezt a malőrt, mert örökre elásná magát. Nyomáshibás már volt több is: préselésnél gondolom mindig van 1-2% reszli, ami ellen ugyanúgy nem lehet védekezni, mint az Internetről összevadászott anyagokkal teli CD-mellékletek vírusai ellen.

A következő témához csak annyit szeretnék hozzáfűzni, hogy nekem például nem hiányzik semmilyen fight a Csevegőben (bár lehet, hogy miután megírtam, levezetőnek egy léccel elverem a T.J.-t – hopp! ez nem is rossz ötlet!), és különösen nem állok senkinek az élére. Szemlélődő típus vagyok – vagy ez eddig nem derült ki?

Üdv CoV!
Már rég óta akarok nektek írni, de eddig nem tudtam, hogy mi legyen a témám. Most viszont találam egy elég érdekeset: az előző 576-ban, a hírekben megjelent egy cikk Commandos: Behind the call of duty névvel. Nagyon örültem neki, mivel szeretem a Commandost. Épp ezért még aznap (azaz ma) megnéztem az Eidos honlapját a neten. Viszont ott egy érdekes dolgot találtam: a játék neve nem Behind the call of duty volt, hanem BEYOND the call of duty. Csak nem elírtátok?

Khm. De igen. Málőr. Nyomdahuba. (Na tessék, már megint: Ynomdahiba. Alakul, alakul, de még nem tökéletes...) Bocsánat. Beyond. A legjobb akkor is az az elírás volt, amikor ismert tettes, a Steel Pantherst Steel Paintersnek írta. Bár az is igaz, hogy azt észrevettem, mielőtt kinyomták volna.

Most pedig egy nonfiguratív ábra következik egy levélke elejéről:

```
      \\\|||||///
       ==========
  ^      | O O |
 / \      \ @ /
  #       _| |__
 ( # ) ( )
  # \/ / | * * |\ \
  # \ / ( * ) /
  #       =====
  #    ( \ | / )
  #     | | | |
  # .—' | | '—.
  # '___'   '___'
```

Tudjátok mi ez? Nem-e? Kérem ez egy "szerencsét hozó nepáli mantra totem". Nem láttatok még ilyet? Mázlisták vagytok! Ez az a kreténség, amit különféle ismeretlen rajongóitok küldenek nektek, hogy szerencsét hozzon, már amennyiben továbbítjátok 96 órán belül. Különféle okosságok is vannak mellette, pl. "Ha valaki tüsszent, mond neki, hogy egészségedre", "Aludj annyit, amennyit akarsz", és így tovább. Azért iktattam ide, mert ezek azok az idióta levelek, amivel ki lehet üldözni a világból. Nagyon köszönöm, ha valaki szerencsét kíván hozni nekem, de jelezném, hogy nekem már az is elég nagy szerencse, ha NEM kapok ilyen levelet. Idestova már nem tudom, hogy hány éve vagyok különféle újságoknál postamadár – el tudjátok képzelni, hány ilyet kaptam már? (Még annál is többet!) Ha valakinek feles számú szerencsét hozó mantra toteme van raktáron, az küldje el a Lőrincz L. Lászlónak – ő bolondul ezekért a bigyókért! Szóval könyörgök: nekem ne küldjetek ilyen marhaságokat! Úgysem küldöm tovább. Nem vagyok babonás. Ezt le is kopogom.

Most pedig egy akut személyiségzavar következik:

Hello CoVboy!
Nemrég egy a-mailt küldtem(lehet hogy később kapod meg mint ezt), most egy e-maillel próbálkozom. Szeretném megkérdezni, hogy hogy tetszik a Tomb Raider? Mi a véleményed róla? Végigjátszottad? Legyen az újságban Tomb Raider csevi! Vélemények, érvek, kinek tetszik, kinek nem! Legalább néhány hónapig! Please!
Más: az értékelőben ne csak a pentium konfigot írjátok,hanem AMD-t is. Ennek a cégnek már elég nagy a piaci részesedése ahhoz hogy foglalkozzatok vele! A Pentium és az AMD meg közel sem ugyanolyan! Előre is kösz!
Lara Croft álnéven Zalavári Péter

Hát izé. Szóval Tomb Raider. Hát Tomb Raider csak egy van. (Nekem mondjuk Nell McAndrew némileg jobban tetszik, mint Lara Croft, de én egy kicsit földhöz ragadt vagyok, és komálom a nem-virtuális dolgokat is.) Végig ugyan nem játszottam, de ez csak önvédelmi okokkal magyarázható. A Konzolban ugyanis volt végigjátszás hozzá (meg egy kiegészítés is, ami csak futó megjegyzésekből állt, és hosszabb volt, mint az Egyéni Előfizetők Telefonkönyve), és én láttam azt az úriembert, aki közvetlenül a befejezés után behozta Martin komának a cikket. Mit mondjak, a címlapon figyelő hulla a nejlon hálózsákjában hozzá képest majd kicsattant az egészségtől! Én inkább maradok az Alpha Centaurinál. Az rövidebb. Tomb Raider-csevegő? Yikes! (Megmondalak a Guybrush Threepwoodnak!) És abba vajon mi lenne. "Szeretem Larát" – "Nem szeretem Larát" – szeret – nem szeret... Ezt jobb akáclevelet tépkedve játszani (kettőnk között maradjon: ha "szeret"-tel kezded a tetején, és nem valami amortizált darabot választottál, akkor mindig "szeret"-re jön ki az alján is), de szerintem kissé egysíkúvá tenné a csevegőt. Talán inkább pihentessük egy kicsit ezt az ötletet.

Az AMD-konfigurációt én igazából nem nagyon értem. Ha valakinek ilyen van (és tud róla, hogy neki ilyen van), akkor talán már azt is tudja, hogy kábé melyik osztályú Pentiumnak felel meg. Azt persze alkalomadtán odakarcoljuk a játékhoz, ha esetleg támogat 3DNow!-utasításkészletet, de ezt általában patchekkel szokták megoldani a kiadók.

Hello CoVboy!
Nekem csak 1 kérdésem lenne, mert a leényegesebb kérdések már x-szer elhangzottak (pl: CD-melléklet - vagy nem melléklet, mind1 -, oldalszámnövelés, árcsökkentés, poszter, etc.).
Tehát a kérdés:
MILYEN ZENÉT SZERETSZ?? (szerintem nemcsak én vagyok erre kíváncsi, úgyhogy betehetnél a csevegőbe! <- :)))
Üdv: KoRnél **(Sajnálom, nem tudok fordított "R" betűt írni.)**
U.I.:Megkérdeztem a matektanáromat, és azt mondta, hogy 6 > 4 (OrY: megadjam a címét??)

Nocsak. Egy új téma. Mivel sokféle zenét szeretek, szinte egy egész Theme Park. Nem tudom, hogy ez különösen érdekelne-e bárkit is, de azért mondok párat (na megállj!): komálom például a



Vibratorst. Johnny Thunderst. Peter and the Test Tube Babiest. Elasticat. Mojo Nixont. (mindenki tud követni?) Na jó, megkegyelmezek: bírom még a Madnesst, a Poguest és a Toy Dollst meg különösen. Egyéb örökérvényű zenekarok most hirtelen nem jutnak eszembe. Remélem kielégítettem a tisztelt publikum kíváncsiságát.

U.I.: A matektanárodnak üzenem, hogy ha ezt ilyen bátran ki meri jelenteni, akkor tőled se követelje a sinus-tétel bizonyítását, elégedjen meg vele, ha te az mondod, hogy "azé'me'csak". Látod, milyen rendes vagyok hozzád? Viszonzásul csak annyit kérnék, hogy MEG NE MERÉSZELD ADNI ANNAK AZ ÚRIEMBERNEK A CÍMÉT!

Hali CovBoy!

Szóval a múltkor írtam hogy jó volna betenni az újsagba azt, hogy melyik játék leírása melyik újságban van. Örültem neki, mikor megláttam a leveledet, hogy benne lesz az újságban, de amikor megkerestem, csak a 98-asok voltak benne. Vártam egy egész hónapot, hátha a köv. számban lesz, de abban nincs. Szoval jó lenne ha a köv. számban benne lenne a 97-es is. A 96-os nem kell, mert az benne van 96/12-es számban. Fáradozásodat köszönöm.

Andris

Mi sem természetesebb, hogy megoldjuk az ügyet! Először segítségül hívjuk Sherlock Holmest, aki logikai úton kinyomozza, hogy ha a 96/12-ben volt az összes előző szám tartalma, a 99/1-ben a 98-asok, akkor a 97-esek gyűjteménye valamikor 97-98 fordulóján kellett, hogy legyen. Hogy a 97/12-ben vagy a 98/1-ben, ahhoz már egy Rex felügyelő kellene, de ő sajnos most elment kötelező oltásra.

Hello Covboy!

Kezdjük a rosszal, mert jó semmisincs. Az újság nem a tökéj. **(Nem tök éj? Az jó, akkor valami fény csak dereng már valahol benne.)** Jó lenne, ha nem csak olyan játékokról írnál, amelyek csak pentiumra jók ,hanem ami 486-ra is. Ez inkább egy tanács. Az interneten csinálhatnál egy 576 kbyte oldalt, vagy ha már van légyszí tájékoztass. Ha nem MEGHALSZ!!!!!!!

Feladó: Gaastra Surf Club, Velence

Kedves Smurf Club (vagy mi a szösz)! A 486-os játékok ügyében ajánlom figyelmükbe úgy kábé a '97 előtt megjelent számainkat, illetve ha azokat kiváló ízléssel már magukévá tették, akkor egyrészt tartalékpéldányok beszerzését, másrészt pedig talán a Nemzeti Múzeum vonatkozó osztályát. Szerény tudomásom szerint az 576 momentán újdonságokkal foglalkozik, így kénytelenek vagyunk kicsit komolyabb konfigurációra épülő játékokat tesztelni. Mihelyt a fejlesztők 486-osra íródott cuccokat dobnak piacra, az újgenerációs 2D-lassítókártyákkal, azonnal pennánkra tűzzük őket.

Köszönet megtisztelő érdeklődésükért honlapunk iránt. Itt látok egy igen terjedelmes bácsit, aki momentán épp valami ilyesmivel fogalalatoskodik a maga komótos módján. Mihelyt elkészül, tájékoztatom önöket! (De ha nem, szerintem akkor is előbb-utóbb várható elhalálozásom.) Csocsesz.

Most pedig következik e havi kedvenc levelem, ami ugyan kicsit hosszadalmas, de azért iktatom, mert nagyon mulattam rajta.

vegő

Pálinkás Jó reggelt/napot/estét!

Bocs, hogy ilyen tréfás sort írtam a subjectbe **(Az volt ott: Sör és Panzer General)**, de szerettem volna, ha legalább elolvasod ezt a levelet. A hibákért elnézést kérek, de most fejeztünk be egy fantasztikus, sőt, konzsenilális egész órás Excel-feladatot Gem Géza támogatásával, és egy kicsit paff vagyok. (Próbáld ki egyszer te is! Jobban kiüt, mint bármilyen pia...) **(Na nem, az nekem kicsit már erős lenne...)** De nem ezt akartam megírni, hanem a Csevegővel kapcsolatos véleményemet:

Laposodik!

(Miért, púposodjon?)

Bőveben: Már lassan ott tartok, hogy nem is olvasom el az új csevegőt, hanem mindig csak egy régi számét, mert úgyis ugyanaz megy már két éve. Gondolom, hogy téged se tölt el örömmel a változatosabbnál változatosabb digitális és analóg levelek olvasgatása, és hideg téli estékben a hintaszékedben régi képeket kotorsz elő agyad hátsó bugyraiból a régi Csevegőről és esetleg a CoVboy Postáról. Megsajnáltalak.

Gondoltam írok pár levelet, amivel ki tudsz tölteni egy egész Csevit, így nem kell fémdetektorral végignézni az összes borítékot.

***

Egy tipikus elégedetlenkedő:

Heló Marha!

Az újság úgy sz*r, ahogy van! Már két napja ugyanaz a dizájn, ugyanaz a papír, de még a tinta szaga se változott! Öreg, nem akarok sértegetni, de rohattul konzervatívosok vagytok! Hát hol lácc te már 80 oldalnál rövidebb újságot manapság. És hol a CD??? A Magic Computer, meg a BM-P már régóta rányomatja a legkirályabb prodzsikat a korongra. Arról már nem is beszélek, hogy nincsen Hárdver, meg szoftverrovat! Miért nincs?!!! Na meg a Windows felhasználói rovat is hiányzik! Azonkívül egyszer sem olvastam még a gépi kódú programozásról és jól jönne egy "Tervezz és készíts otthon PIII-at egy fogatlan fésű felhasználásával mindössze 34 forintból!" rovat is. Lehetne egy külön oldal, ami az új játékok crackeléséről szól! És még valami! Minek a poszter??? Nem kell!!! Felesleges! Ennyi.

Ha nem változtacc, megvárunk a lakásodnál a testvéreimmel!

SPJ azaz SuperPower James a legkirályabb!

***

Az Ötletgazdag:

Heló KoVboj!

Te, figyuzz! Tök jó lenne az újság, ha felhasználnátok néhány ötletem! Pontokba szedtem őket:

- Legyen ingyenes hardver melléklet! Így minden számhoz adnátok egy 3D gyorsítót, procit vagy videokártyát (persze az újság ára nem változna)
- Legyen az újság 800 oldalas, de reklámok nélkül. (De az ár ne változzon)
- Adjatok minden újsághoz egy bomba nőt az újság árának megváltoztatása nélkül.
- Minden számhoz mellékeljetek egy nyelvvizsgát vagy egyetemi diplomát. (Az ár ne változzon!)
- Legyen minden újság mellett 3 eredeti CD-s játékprogram az ár változtatása nélkül.

Ha ezt nem csináljátok meg, meghaltok!

Dj. Mc., CleverIdeaBoy

***

A belenyugvó:

Szia Zolee, bár nekem jó a Covboy is! Tényleg jó lenne egy CD-melléklet, de nem szükséges. Eléldegél az ember anélkül is. Hmmm...milyen jó lenne, ha a oldalszám megduplázódna...jajj, de akkor sok reklám kéne! Na jó, akkor ez se kell. De ez egy tényleg jó ötlet: Legyen több poszter! De ez sem jó! Akkor kevesebb lenne a cikk. Viszont jó lenne néhány új rovat. De akkor nem lenne ennyi leírás...

Na mindegy, csak ennyit akartam írni.

NyugisCsávó

***

A "szilikongyerek":

Sz'asz!

Tök gyérek vagytok! Tutira ócskás progokat teszteltek. Nekem az apukám beszélt a NASAval, és ők írnak nekem progokat! Mer nekem olyan tutti gépem van. A grafikát külön Silikonos Graphics munkapályaudvar végzi, oszt a proci meg P-IV 1024. Most leesett az agyad, mi? Asszondod olyan nincs? De van, mer az apukám beszélt az iNTELlel, hogy had tesztelhessem a kisérleti procikat. Oszt még így is lassú. Föl is pörgettem 2048 MHZ-ra. Oszt így már egész jó! A sebesség! Azt nem értem, minek sír a szálya mindenkinek, hogy drágul a zújság. Nekünk rohatt sok pénzünk van, én meg tudom venni! Mer az apukám előfizetett! Oszt csak úgy jön nekem a sok újság! Legyen 10 CD!

Az apukám meg akarja venni a kiadót, meg a nyomdát meg a shopot, mert neki egy csomó pénze van!

XMC. MoneyMonster

***

Egy eltévedt levél:

Tisztelt Méltóságos Úr!

12 gyerekemmel és feleségemmel élünk Rácpusztáson egy öreg hordóban. Korábban lakatosként dolgoztam, de a magyarok elvették az állásomat. Ha tudna egy kis pénzt, ruhát vagy élelmet küldeni, nagyon megköszönnénk.

Előre is csókolom kezit és lábát:

Orsós Odüsszeusz

***

A hírnévre vágyó:

Szervusz CoVboy!

Tegyél már be a Chewwybe, mert tök menő mutogatni a barátaimnak a nevemet az újságban! Köszi!

IzoMenő

***

Ennyi jutott eszembe (mellesleg vége a második órának). Remélem tetszett ez a kis "Így írtok ti" és sikerült megkönnyíteni a munkádat. (Legközelebb azt fogom megírni, hogyan válogatod a leveleidet "Így írtassz te" címen.)

Ja! Ne tegyél be a csevegőbe, és meg se említs ott! (Így már biztosítva van a bekerülés :))

Kedves Uram! Szerény kis irománya ugyan roppant csekély terjedelmű volt ahhoz, hogy megtöltsön egy csevegőt (legközelebb egy olyan 20.000 karakter körüli szöveget legyen szíves Word 2.0 formátumban küldeni), de mindenesetre igen-igen vidámmá tette napomat. Legyen máskor is szerencsénk. Ha gondolja esetleges egyéb szárnypróbálgatásait szívesen eljutottam egy pár menőbb kenyai újsághoz. Addig is üdvözli:

CoVboy

Most láttam egy Friderikuszt, és tőle tanultam, hogy az ilyen kis csevegéseket meg szokták szakítani különféle fogyasztásra felszólító intermezzokkal. Most itt is ilyen jön:

TOPWARE-JÁTÉK!

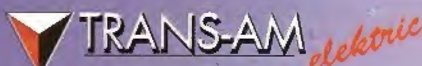
Oppá! Ezt elnéztem, ugyanis ez nem "vegyetek!", hanem "vigyetek!" típusú bejátszás. Következik ugyanis a múltkori játék eredményhirdetése. A helyes válaszokat fordított sorrendben csemegézzük (majd kiderül, miért):

– az ötödik ugyebár a Monolith volt;
– a negyedik real-time stratégia, de mivel arany szívem van, elfogadtam a C&C-klónt is;
– a harmadiknál mindenki sikeresen leolvasta a Topware-hirdetésről a fogyasztói árat (leszámítva három versenyzőt, akiknek ez úton gratulálok – ők még egy Topware-hirdetést nyertek gyakorlási célzattal);
– a másodiknál szinte kivétel nélkül eltaláltátok, hogy a nyomozó urat Jack Orlando néven tisztelhetjük (illetve volt egy Columbo megfejtés is; mihelyt rászokok a szivarra, küldök neki egy használtat);
– és most jön az első, amit szinte kivétel nélkül NEM találtatok el. A Get Medieval ugyan szemlátomást elképesztő népszerűségnek örvend, a helyes válasz viszont SEPTERRA CORE (nem kizárólag a TopWare-reklámot kellett ám nézni a válaszokhoz).

Így tehát a több mint száz megfejtésből összesen 12 volt helyes, a nyolc játék nyertesei:

Tóth Milán, Jászladány (Jack Orlando)
Király Csaba, Eger (Jack Orlando)
Bánfalvi Gergely, Debrecen (Vészhelyzet)
Blidár Norbert, Kétegyháza (Vészhelyzet)
Horváth Csaba, Polgár (Robo Rumble)
Bakay Gergely, Berhida (Robo Rumble)
Bódi András Luiz, Budapest (Earth 2140)
Bedő Tibor, Ostoros (Earth 2140)

Utolsó külön mákos volt, ugyanis valaki úgy küldött helyes megfejtést, hogy a levelezőlapra elfelejtette ráírni a nevét és a címét. Pech! A cuccot postázom, kellemes szórakozást!



Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Rádiótelefon: 06-209-344-391
Http ://www.oditech.hu /transam/
Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16
FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)
Email: trans/am@usa.net
Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

14" LICOM SVGA 3 év garancia	25.600,-
17" SVGA digitális monitor	56.000,-
Creative 36x IDE CD drive	9.600,-
3.2 Gb Quantum winchester	24.400,-
5.1 Gb Quantum winchester	29.600,-
Pentium II ACORP Celeronhoz	12.400,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	22.400,-
Pentium II 333A Intel Celeron CPU	15.920,-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	23.600,-
Matrox G-200 AGP 8Mb SD RAM	17.600,-
Sound Blaster 128 PCI oem	9.920,-
Trans-Am Devil PII Celeron:	116.000,-
Pentium II alaplap, PII 300 Celeron, 32 SD, 3.2 Gb Q HDD, 1.44 FDD, Mini tor., S3 4Mb AGP, 32x CD drive, SB 16, 14" SVGA, 105g klav.	
Trans-Am használt 486:	39.600,-
486 DX2/66, 8MB RAM, 170-540 HDD, FDD, baby ház, PCI VGA, 14" digitális monitor	
Canon BJ 10 SX	12.800,-
használt/3hó garancia	

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium II 450-ig, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról! Teljeskörű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!







Megunt
Star Wars figuráidat
és kiegészítőidet
megvásároljuk,
vagy
értékegyeztetéssel
az 576 KByte shop
áruválasztékából bármely
játékra elcseréljük!

Érdeklődni hétköznap
munkaidőben
(8-16 óra között):
349-48-47





READY COMPKER KFT.
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET
BEMUTATÓTEREM ÉS SZERVIZ
Bp. V. ker. Vadász u. 36. (Vadász-Báthory sarok)
Tel: 331-0518, 311-66-96, Fax: 311-8671
Hétfőtől-Péntekig: 9.30-18.00 Szombaton: 9.00-13.00
Részletes árlista a faxbankból: 2-333-666/1310#

SZÁMÍTÓGÉPEK

Igény szerint összeállítható konfigurációvak
1+2 év garancia
ajándékszoftverekkel

Alkatrészek teljes választéka

Videókártyák, hangkártyák, CD-ROMok, nyomtatók
S3, Asus Riva, Matrox, Diamond, ATI ESS, Yamaha, Ensonic PCI, Sounblaster BTC, Cyberdrive, Sony, Panasonic, Creative, Asus Epson, Canon, HP DeskJet & LaserJet

Napi árainkat megtalálja az Interneten:
www.ready.hu

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

Midi ATX, Epox VIA MVP3-G alaplap, AMD 6K2-300/66, 64MB/100SDRAM, 1.44MB FDD, Q3.2GB HDD, ATI RAGE PRO II. 8MB AGP VGA kártya, Belinea 14" monitor /3 év gar./, 32xCD-ROM, SB16 hangkártya, 105 gombos bill., egér

139.900,- +25% Áfa

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk!

Javítás, tanácsadás.

OTP részletfizetési lehetőség!
Viszonteladókat is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343,
06-20 9264-507

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail:balati@ahol.com

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

Gyűjteményem számára

vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kapható programokat adnék régi könyvekért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes levelezőlapokért.
Cím: 1389 Budapest,
Postafiók 132.
Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

A P R Ó H I R D E T É S E K

Diafilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16

Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése.

C-64 turbókártyák, Amigás bővítések Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

Eladnám AMIGA CD32 gépemet megkímélt állapotban, 20db CD-vel. érd.:Bóka Bea Tel.:06/30-9003719

EGYÉB KERES

Magas áron veszek KINDERTOJÁS játékokat, vagy régi PEZ cukoradogatókat. Ha vannak megunt vagy felesleges darabjaid kérlek hívj! Tel.:388-55-34, 06/60-330819

EGYÉB KÍNÁL

Sega MD: MK2, Asterix, Cliffhanger, King Of The Monster 2 áron alul sürgősen eladó. Tel.:85/362-595

Eladnám (vagy elcserélném a GRAND THEFT AUTO-ra) a következő PSX programokat: WARCRAFT 2, ALIEN TRILOGY, TEKKEN 2, COMMAND & CONQUER, RAGE RACER, JUMPING FLASH 2, TOP GUN. Tel.:379-0447 (15 óra után)

PC CSERE

Eredeti BALDUR S GATE, ARCHIMEDIAN DYNASTY, SHANGHAI GREAT MOMENTS játékokat adnám SETTLERS 3-ért. Tel.: 2129780 (10-18 h-ig)

A P R Ó H I R D E T É S I S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS: PC, C64, AMIGA, EGYÉB

ROVAT: CSERE, KERES, KÍNÁL

OPCIÓK: VASTAG BETŰ (+50% FELÁR), INVERZ (+50% FELÁR), KERET (+50% FELÁR)

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot ______ példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre	1000,-
fél évre	1950,-
egy évre	3800,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ______ példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló számok **999** Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglévő számok pedig **1100** Ft-ért!

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999** forintért rendelhető, söt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999** forintért rendelhető, söt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2499** forintért rendelhető, söt egy poszter is dukál hozzá!
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!
Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám),1997-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4999** forintért + **400 forint postaköltség** rendelhető!
A megjegyzés rovatba írd be:
"RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/3.	79,-	92/1	98,-	93/1	168,-	94/3	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1	318,-	98/1	318,-	99/1	398,-
90/3.	79,-	91/6.	79,-	92/5.	98,-	93/2	168,-	94/4.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2	318,-	98/2	318,-	99/2	398,-
90/4.	79,-	91/10.	98,-	92/6	98,-			94/5.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3	318,-	98/3	318,-		
90/5.	79,-			92/9.	98,-			94/6.	168,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4	318,-	98/4	318,-		
90/6.	79,-			92/10.	98,-			94/7-8.	336,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5	318,-	98/5	318,-		
90/7.	79,-			92/11.	98,-			94/10.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6	318,-	98/6	318,-		
				92/12.	95,-			94/11.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8	576,-	98/7-8	576,-		
								94/12.	218,-	95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9	318,-	98/9	398,-		
										95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10	318,-	98/10	398,-		
										95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11	318,-	98/11	398,-		
										95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12	318,-	98/12	398,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte nyolc évfolyamából az alábbi példányok.